

**PERMAINAN SIRKUIT DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR  
ANAK DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Neli Sulastri**

**NPM 1711070150**



**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021**

**PERMAINAN SIRKUIT DALAM MENGEMBANGKAN MOTORIK KASAR  
ANAK DI TK HIP HOP BANDAR LAMPUNG**

**Skripsi**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan S1 (S.Pd)  
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**Neli Sulastri**

**NPM 1711070150**

**Pembimbing I : Syafrimen, M.Ed.Ph.D**

**Pembimbing II : Dr. Ahmad Fauzan, M.Pd**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1442 H/2021**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Penegasan Judul**

Untuk memperjelas judul yang penulis teliti, maka penulis akan menegaskan judul agar tidak terjadi keraguan dan kesalah pahaman pembaca. Penelitian berjudul “**Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak**”. Untuk menegaskan judul penelitian maka dijelaskan terlebih dahulu istilah-istilah judul skripsi sebagai berikut:

##### **1. Permainan sirkuit**

Menurut Sasmita permainan sirkuit merupakan suatu sistem latihan, selain menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik, juga memperbaiki secara serentak kesegaran jasmani tubuh, kekuatan otot, daya tahan, dan *fleksibility*.<sup>2</sup>

##### **2. Motorik kasar**

Menurut Samsudin kemampuan motorik kasar adalah kemampuan gerak yang menggunakan otot-otot besar. Kemampuan menggunakan otot-otot besar ini bagi anak tergolong pada kemampuan gerak dasar. Salah satu kemampuan gerak dasar ini adalah kemampuan lokomotor, kemampuan ini digunakan untuk memindahkan tubuh dari satu tempat ketempat yang lainnya atau untuk mengangkat tubuh keatas seperti lompat dan loncat.<sup>3</sup>

Dari penjelasan diatas, maka skripsi ini akan meneliti mengenai permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

#### **B. Alasan Memilih Judul**

Dalam menyusun skripsi ini penulis memiliki alasan dalam memilih judul, alasannya yaitu sebagai berikut :

1. Mengembangkan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan kegiatan belajar mengajar, salah satu kegiatan belajar yang dapat digunakan adalah permainan sirkuit.

---

<sup>2</sup>Sri Wahyu Hidayah, *permainan circuit ketangkasan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Ar-Rohman kecamatan kanigirikabupaten blitar* (Blitar: Universitas nusantara PGRI kediri, 2016), h.7

<sup>3</sup> Samsudin, *pembelajaran motorik di taman kanak-kanak* (Jakarta : Pranada Media Group, 2008), h.9

2. Penulis ingin melihat apakah permainan sirkuit dapat mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.
3. Penelitian ini selaras dengan jurusan perkuliahan yang ditempuh oleh penulis yaitu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

### C. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini didefinisikan menurut Nation for the Education Young Children (NAEYC) menyatakan bahwa anak usia dini atau “Early scholdhood” merupakan anak yang berusia 0-8 tahun. Pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak dapat rentang dalam kehidupan. Sedangkan menurut Bachrudin Musthafa , anak usia dini adalah anak yang berusia rentang 1-5 tahun. Dan didasarkan pada batasan psikologi perkembangan bayi (Infancy atau babyhood), berusia 0-1 tahun, usia dini (early childhood) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (late chidhood), berusia 6-12 tahun.<sup>4</sup>

Para ahli menyimpulkan bahwa anak adalah makhluk yang aktif dan dinamis. Kebutuhan-kebutuhan jasmani dan rohani sebagian besar dipenuhi dengan bermain, baik bermain sendiri maupun bersama teman-temannya (kelompok). Oleh karena itu bermain merupakan kebutuhan anak. Pendidikan anak usia dini (PAUD), merupakan upaya pembinaan dan pengembangan anak yang ditunjukkan anak sejak lahir hingga usia 6 tahun baik dijalur formal maupun non formal. Perkembangan anak usia dini juga mencakup aspek fisik dan non fisik, dengan diberikan rangsangan baik diperkembangan jasmani maupun rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>5</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah jalur pendidikan formal maupun non formal bagi anak usia 0 bulan sampai 6 tahun. Sedangkan dalam Pasal 28 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal dan jalur pendidikan non formal dan jalur pendidikan non formal.<sup>6</sup>

Pada dasarnya pendidikan formal, non formal merupakan pendidikan yang dilewati oleh anak mulai usia 0 bulan sampai 6 tahun dalam membantu pertumbuhan dan perkembangannya. Sementara pada masa ini anak-anak lebih suka bermain.

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, (ciputat: kencana, 2017), h.1

<sup>5</sup> Sudirwan, *Perkembangan peserta didik*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.45

<sup>6</sup> Imam Musbihin, *Buku pintar PAUD* (Madiun: Laksana, 2010), h.35-36.

Anak usia dini adalah anak yang berabeda pada rentang usia 0-6 tahun. Pada proses ini anak pertumbuhan dan perkembangan anak berbagai aspek yang mengalami masa keemasan (golden age). Proses yang diberikan oleh anak juga harus sesuai dengan perkembangan karakteristiknya.<sup>7</sup>

Menurut UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1, pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>8</sup>

Menurut Bredekamp dan Coople, berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan anak dari usia 0 sampai 8 tahun dapat meningkatkan perkembangan intelektual, bahasa, sosial emosional, dan fisik anak. Perkembangan motorik kasar anak perlu distimulus dan diberi rangsangan agar dapat meningkatkan kegiatan bermain anak untuk itu sebagai seorang pendidik tugas utama kita adalah mendidik dan memberi stimulus.

Sedangkan perkembangan fisik sangat berpengaruh penting dalam diri anak terutama perkembangan anak, karena perkembangan fisik anak sangat berpengaruh dalam menentukan perkembangan dan keterampilan anak pada saat anak bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik anak akan berpengaruh dengan anak itu bagaimana anak memandang orang lain.<sup>9</sup> Adapun maksud dari pengertian ini adalah bahwa pertumbuhan dan perkembangan fisik anak sangat berpengaruh dalam menentukan perkembangan dan keterampilan anak usia dini.

Demita mengartikan bahwa perkembangan biasanya mencakup perubahan fisik, dan didalamnya terjadi perubahan terus menerus dari fungsi jasmani maupun rohaninya menuju tahap yang lebih matang. Selain itu Seifart dan Hoffnung menyatakan bahwa perkembangan merupakan perasaan yang tumbuh pada seseorang yang mengakibatkan perubahan jangka panjang dengan pola pikir, hubungan sosial, dan *skill* motorik. Sedangkan menurut Islam perkembangan anak digambarkan didalam surah Al-Mu'minun ayat 12-14 :

---

<sup>7</sup>Dwi Ayu Winda Astari Dkk, "penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan senam irama berbantuan media audio untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak". E-journal PG-PAUD, Vol 3, No 1 (Tahun 2015), h.2

<sup>8</sup>Nilawati Tajjudin, *Analisis melejitkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial anak usia dini*, (Bandar lampung: Harakindo publishing, 2014), hlm. 24.

<sup>9</sup>Mansyur, *pendidikan anak usia dini dalam islam (jakarta : pustaka pelajar, 2005)*, h.22

وَلَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ مِنْ سُلَالَةٍ مِّن طِينٍ ﴿١٢﴾ ثُمَّ جَعَلْنَاهُ نُطْفَةً فِي قَرَارٍ مَّكِينٍ ﴿١٣﴾ ثُمَّ  
 خَلَقْنَا النُّطْفَةَ عَلَقَةً فَخَلَقْنَا الْعَلَقَةَ مُضْغَةً فَخَلَقْنَا الْمُضْغَةَ عِظْمًا فَكَسَوْنَا الْعِظْمَ  
 لَحْمًا ثُمَّ أُنشَأْنَاهُ خَلْقًا ءَاخَرَ فَتَبَارَكَ اللَّهُ أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ ﴿١٤﴾

Artinya : Dan sesungguhnya kami menciptakan manusia dari suatu sari patih (berasal) dari tanah. Kemudian kami jadikan sari patih itu air mani (yang disimpan) dalam tempat yang kokoh (rahim). kemudian air mani itu kami jadikan segumpal darah daging, dan segumpal daging itu kami jadikan tulang belulang, lalu tulang belulang itu kami bungkus dengan daging. Kemudian kami jadikan dia makhluk yang (berbentuk), lain. Maka maha suci allah, sucilah allah, menciptakan yang paling bai. (Qs. Al-Mu'minun: 12-14)<sup>10</sup>

Secara ringkas perkembangan anak itu diawali pada masa emrio (masa anak dalam kandungan), kedua masa vutal dan estetis (masa kanak-kanak), ketiga masa remaja (perkembangan), keempat masa dewasa, kelima masa tua, keenam meninggal. Perkembangan juga diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati (*the progressive and continous change in the organism from birth to death*).<sup>11</sup>

Hasan menyatakan bahwa perkembangan berarti segala perubahan kualitatif dan kuantitatif yang menyertai pertumbuhan dan proses kematangan manusia. Dimana perkembangannya itu biasanya dari masa bayi sampai usia lanjut. Sementara perkembangan fisik/motorik merupakan semua gerak yang dilakukan anak pada seluruh tubuh. Perkembangan motorik juga diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh dan perkembangannya juga berkaitan erat dengan kaitnya pada perkembangan pusat motorik ditolak.<sup>12</sup>

<sup>10</sup>Sayyid Sabiq, Imam Nawawi, Ibnu Hajar Al-Asqalani, Imam nawawi, dan Jalalaludin As-Suyuthi, *Al-Qur'an terjemahan untuk wanita*, (Bandung: Jaba, h.342

<sup>11</sup>Syamsu Yusuf LN, *psikologi perkembangan anak dan remaja*, (Bandung : Rosda, 2000), h. 15.

<sup>12</sup>Nilawati Tadjuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Jawa Barat: Herya Media, 2014), h. 204.



Samsudin berpendapat bahwa motorik kasar adalah “kemampuan anak dalam beraktivitas dengan menggunakan otot-otot besar. Kemampuan otot besar ini menggunakan tergolong dalam kemampuan gerak dasar, kemampuannya seperti mendorong, menarik, melempar, menangkap, berlari, *skipping*, dan melompat.

Perkembangan motorik tidak hanya mencakup berjalan,berlari,melompat,naik turun sepeda roda tiga, mendorong,menariknamun melibatkan hal-hal lain seperti menggambar,mencatat dan mencoret, karena pada dasarnya perkembangan motorik berkembang pesat pada usia dini, dimana anak bergerak lebih bebas dan lincah.<sup>13</sup> Sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Ar-Rad ayat 2 yang berbunyi:

اللَّهُ الَّذِي رَفَعَ السَّمَوَاتِ بِغَيْرِ عَمَدٍ تَرَوْنَهَا ۖ ثُمَّ أَسْتَوَىٰ عَلَى الْعَرْشِ ۖ وَسَخَّرَ الشَّمْسَ وَالْقَمَرَ كُلٌّ لِّئْتَجِرَىٰ لِأَجَلٍ مُّسَمًّى ۚ يُدَبِّرُ الْأَمْرَ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ بِلِقَاءِ رَبِّكُمْ تُوقِنُونَ



Artinya : “Allah-lah yang meninggikan langit tanpa tiang (sebagaimana) yang kamu lihat, kemudian Dia bersemayam di atas 'Arasy, dan menundukkan matahari dan bulan. masing-masing beredar hingga waktu yang ditentukan. Allah mengatur urusan (makhluk-Nya), menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya), supaya kamu meyakini Pertemuan (mu) dengan Tuhanmu. (Q.s Ar-Rad:2)<sup>14</sup>

Tugas perkembangan jasmani berupa koordinasi gerakan tubuh seperti berlari,melompat, bergantung, melempar dan menangkap, keterampilan serta menaikan keseimbangan tubuh.

Menurut Conny R. Semiawan, melalui bermain semua aspek perkembangannya dapat ditingkatkan. Bermain secara bebas, semua anak akan bebas pula bereksresi dan bereksplorasi dalam memperkuat hal yang diketahui dan dapat menemukan hal-hal baru, melalui permainan pula dapat mengembangkan potensi anak secara optimal,baik potensi fisik,mental maupun spiritual anak. Menurut Hurlock membagi bermain dalam

<sup>13</sup>Desmika Wantika, Endang Nur W, S. P. (2012). hubungan antara status gizidengan perkembangan motorik kasar anak usia 1-5 tahun di posyandu buah hati ketelan Banjarsari surakarta. *Jurnal Kesehatan*, 5(1979-7621), h.158

<sup>14</sup>Sayyid Sabiq,Imam Nawawi,Ibnu Hajar Al-Asqalani, Imam nawawi, dan Jalalaludin As-Suyuthi, *Al-Qur'an terjemahan untuk wanita*, (Bandung: Jabal), h.249

dua kegiatan,yaitu bermain aktif dan pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan bermaian sebagai kesenangan yang timbul dari yang dilakukan suatu individu, misalnya dalam kesenangan berlari, sedangkan bermain pasif merupakan kegiatan bermain sedangkan kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain untuk dirinya. Sedangkan ismail dalam berpendapat bahwa bermain dapat diartikan dalam dua, *pertama*,bermain diartikan sebagai "*play*" adalah aktivitas kesenangan tanpa mencari menang dan kalah. *Kedua*, *bermain* sebagai "*games*". Merupakan aktivitas bersenang-senang tanpa yan mencari menang kalah.<sup>15</sup>

Oleh karena itu dengan bermain semua dapat mengembangkan semua aspek anak usia dini.<sup>16</sup>Melalui bermain dapat mengajarkan anak memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dan bermain dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan jiwanya khususnya jasmani maupun rohaninya. Bermain yaitu pendekatan dalam melakukan kegiatan pendidikan anak usia dini, dengan menggunakan strategi,metode,materi/bahan,dan media yang menarik agar mudah diikuti anak.

Menurut Kostelnik dkk, mendeskripsikan karakteristik bermain bagi anak usia dini:

1. Menyenangkan,bermain aktivitas yang menyenangkan.
2. Tidak serius,bermain tidak menghambat oleh kenyataan.
3. Bermakna, bermain mengaitkan dan menghubungkan pengalaman satu dengan pengalaman lainnya.
4. Aktif,dalam bermain anak-anak terlibat dalam kegiatan.
5. Bersifat sukarela, anak tidak dipaksa melakukan sesuatu.
6. Menimbulkan motivasi, menjadikan anggota kelompok merupakan salah satu alasan terlibatnya kegiatan bermain.
7. Adanya aturan, anak-anak menciptakan aturan baik secara emplitis maupun secara implimisit.<sup>17</sup>

Perkembangan motorik kasar anak adalah bagian kegiatan yang menggunakan otot besar maupun kecil. Seperti kaki, dan seluruh anggota tubuh.Selain itu motorik juga mencakup beberapa kegiatan seperti berjalan,melompat,naik turun tangga, menendang dan berbagai aktivitas lain yang menggunakan otot-otot besar. Anak yang kurang mampu bergerak secara optimal akan sulit konsentrasi dan berdampak saat dewasa anak

---

<sup>15</sup>M. Fadillah, *buku ajar bermain dan permainan anak usia dini*,(kencana:prenada media group,2019), h.7-8.

<sup>16</sup>Ibid., h.73-74.

<sup>17</sup>Ahmad Susanto,*pendidikan anak usia dini konsep dan teori*,(Ciputat:PT Bumi Aksara,2016), h.102



akan minder dengan teman sebayanya. Agar tidak terjadi yang tersebut anak butuh guru sebagai pengaruh, pembimbing, dan fasilitator yang baik untuk anak-anaknya. Namun, pada kenyataan di lapangan hasil observasi yang dilakukan di TK Hip Hop Sukarama Bandar Lampung yang menjadi subjek penelitian. Bahwa masih ada anak yang belum mampu mengembangkan motorik kasarnya, terkait anak masih ragu-ragu dalam melompat, kurangnya permainan yang dapat menunjang kemampuan motorik kasar anak yang ada di sekolah ini, serta pada saat senam pagi banyak anak-anak yang tidak mau bergerak dan sering mengganggu temannya. Untuk dilakukan pendekatan yang sangat kompleks untuk merangsang perkembangan motorik anak dalam mengembangkan kemampuannya.<sup>18</sup>

Sedangkan latihan sirkuit sendiri menurut Sofiah dan Fatmawati merupakan kegiatan yang terdiri atas beberapa bentuk latihan yang berbentuk yang dilakukan dengan diselingi waktu istirahat yang telah diatur, hanya saja dalam permainan sirkuit berbentuk pos-pos latihan yang berisi bentuk latihan sehingga anak dapat merasakan permainan sirkuit melainkan bermain bersama-sama teman-temannya. Pristianto Dkk, latihan sirkuit atau circuit training merupakan latihan yang dapat memperbaiki seluruh fitness tubuh secara bersamaan, fleksibilitas, komponen power, maupun komponen-komponen lainnya di dalam tubuh. Sedangkan latihan ini bertujuan untuk membantu memperbaiki kebugaran tubuh. Sedangkan menurut Susanti, latihan sirkuit merupakan latihan kebugaran yang dirancang melingkar yang dilewati satu persatu dalam beberapa pos agar dapat meningkatkan kebugaran jasmani, seperti kekuatan, kelincahan, dan ketepatan dan keseimbangan. Dari beberapa teori dapat disimpulkan bahwa latihan sirkuit adalah latihan kebugaran jasmani yang dilakukan berdasarkan pos-pos yang bertahap setiap posnya, dan memiliki tujuan sebagai daya tahan tubuh, dan menjaga kebugaran jasmani dalam tubuh.

Sedangkan menurut Irawan, metode latihan *circuit* yaitu “suatu bentuk latihan yang menggunakan pos-pos, dimana pada setiap pos dilakukan suatu bentuk kegiatan latihan *circuit* kegiatan yang berbeda-beda”. Dari penjelasan di atas maka dapat dijelaskan bahwa latihan *circuit* teknik ini merupakan suatu rangkaian latihan teknik, dimana setelah selesai satu pos, maka pindah ke pos yang lain dan diselingi dengan waktu istirahat. Biasanya latihan ini dilakukan secara berulang (set) dari set ke set berikutnya sampai waktu istirahat.

---

<sup>18</sup>Risky Destria dan Susun Nayati Nasution, *pengaruh permainan sirkuit warna warni terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B taman kanak-kanak PGRI 2 mesuji makmur diogan komering ilir sumatra selatan* (jurnal PAUD, tahun 2014).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dapat disimpulkan bahwa latihan *circuit* adalah suatu bentuk latihan yang menggunakan pos-pos, dimana pada setiap pos itu dilakukan dengan suatu bentuk kegiatan latihan yang berbeda-beda untuk menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik. Apabila seseorang dikatakan *circuit* dinyatakan sesuai apabila telah menyelesaikannya dalam waktu yang telah ditetapkan

Thomhson menyatakan bahwa *circuit training* menurut istilah diberikan kepada latihan ketahanan yang dikelompokkan menjadi satu guna mencapai kondisi umum maupun khusus. Latihan-latihan yang dilakukan pengaturan yang memungkinkan si atlet untuk mencapai kemajuan dari latihan yang dari satu tempat ke tempat lain atau stasiun latihan yang telah sampai didatangi.

Sementara pelaksanaan *circuit training* menurut harsono dalam pelaksanaannya diarahkan atau area tertentu yang ditentukan oleh beberapa pos atau stasions. Di setiap pos terdapat beberapa bentuk latihan, latihan tersebut biasanya berbentuk latihan kondisi fisik seperti, kecepatan, agilitas, daya tahan dan sebagainya. Sedangkan sirkuit dalam kata terdapat tiga pengertian pada kata sirkuit, seperti (1) lingkaran (2) jalan yang melingkar atau berbentuk lingkaran, yang dipakai untuk perlombaan (3) rangkaian arus listrik.

Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa latihan sirkuit atau *circuit training* merupakan jenis latihan ketangkasan yang dilakukan dengan kelompok-kelompok sehingga anak dapat mencapai pos-pos di setiap pos berbentuk latihan sirkuit untuk melatih motorik kasar anak usia dini.<sup>19</sup>

Permainan sirkuit juga bertujuan agar dapat melatih dan merangsang kemampuan motorik kasar secara keseluruhan dan mampu menggerakkan seluruh anggota tubuh, mengatur keseimbangan, kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan daya tahan kepekaan sentuhan dan bertujuan agar dapat mengembangkan kemampuan lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Seiring berjalan dengan pengulangan latihan dari guru yang dilakukan sehingga muncullah kemampuan motorik kasar anak.<sup>20</sup>

Adapun tingkat pencapaian perkembangan perkembangan motorik kasar di TK Hip Hop Sukrame Bandar Lampung yang harus dicapai adalah sebagai berikut:

---

<sup>19</sup>Denok Dwi Anggraini, *peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola (penelitian tindakan di kelompok A tk al muhajirin malang jawa timur, 2015)*. Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 2, Nomor 1, April 2015), h.67

<sup>20</sup>Nisa monicha, *peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit* (jurnal cikal cendikia, PG PAUD universitas PGRI Yogyakarta VOL 01 NO 01 , juli 2020), h.24

Tabel 1

Indikator perkembangan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Aspek perkembangan	Tingkat pencapaian	Indikator
Perkembangan motorik kasar anak usia dini	Menggerakkan badan,kaki,tangan dan seluruh tubuh dalam mencapai keseimbangan ,kekuatan,kelincahan,dan melatih keberanian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melompat</li> <li>- Berlari</li> <li>- Berjalan</li> </ul>

*Sumber : Hasil Prapenelitian*

Jadi berdasarkan tabel tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia dini diatas, maka seorang guru dapat mengenalkan kepada anak melalui permainan sirkuit untuk melatih perkembangan motorik kasar anak dan memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan menurut Catron dan Allen, menyatakan bahwa motorik kasar merupakan gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antar anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar,seluruh anggota tubuh. Contohnya berjalan, berlari, melompat,menendang,melempar dan menangkap.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Ahmad Rudyanto. (2016). *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. Darussalam press lampung.

Tabel 2

Hasil pra penelitian perkembangan motorik kasar anak kelas B di TK Hip Hop  
Sukarama Bandar Lampung

No	Nama anak	Indikator pencapaian				Ket
		1	2	3	4	
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Ade	✓				BB
2.	Aisyah alulah		✓			MB
3.	Aisyah inara			✓		BSH
4.	Ahmad		✓			MB
5.	Alesha sheza	✓				BB
6.	Alesha shezi		✓			MB
7.	Cinta			✓		BSH
8.	Dzaki		✓			MB
9.	Farid		✓			MB
10.	Gabriel		✓			MB
11.	Al mahri		✓			MB

12.	Kanaya	✓				BB
13.	M. Alano		✓			MB
14.	M. khoiruddin	✓				BB
15.	Nadya			✓		BSH
16.	Quinna	✓				BB
17.	Rani			✓		BSH
18.	Rassya			✓		BSH
19.	Rizki	✓				BB
20.	Satria		✓			MB
21.	Sulthan			✓		BSH

**Sumber:** Hasil observasi pra penelitian Perkembangan Anak kelas B di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

Keterangan indikator pencapaian penerapan perkembangan motorik kasar anak yaitu :

Tabel 3

Indikator pencapaian perkembangan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

No	Indikator pencapaian penerapan perkembangan motorik anak
1.	Anak mampu melompat melewati rintangan tanpa bantuan
2.	Anak mampu melompat dengan satu kaki
3.	Anak mampu melompat dengan kedua kaki seperti kelinci
4.	Anak mampu berlari tanpa rintangan
5.	Anak mampu berlari dengan menggunakan rintangan seperti botol sprit

6.	Anak mampu berlari dengan membawa wadah air mineral yang dibolongi
7.	Anak mampu berlari dengan adanya rintangan
8.	Anak mampu berjalan diatas pijakan kardus
9.	Anak mampu berjalan diatas kardus dengan kedua kaki
10.	Anak mampu berjalan lambat diatas pola berbentuk kaki
11.	Anak mampu berjalan dengan kedua kaki dan menginjak pola kaki

**Sumber :** Hasil observasi

Keterangan penilaian :

1. BB (Belum berkembang), anak belum mampu melakukan sesuai dengan indikator skor dibawah  $\leq 18,34$
2. MB (Mulai berkembang), anak sudah mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain indikator penilaian skor  $18,34$
3. BSH (Berkembang sesuai harapan), anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor  $36,6 > 27,5$
4. BSB (Berkembang sesuai harapan), anak melakukan kegiatannya sendiri secara konsiste, skornya  $\geq 36,6$

Kemudian dari data hasil pra penelitian di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak Belum Berkembang sesuai harapan.

Tabel 4  
Persentase hasil pra penelitian di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung

No	Kriteria	Jumlah anak	Persentase
1.	BB	6	28,57%
2.	MB	9	42,85%
3.	BSH	6	28,57%
4.	BSB	-	-
Jumlah			100%

Dari hasil data diatas bahwa perkembangan motorik kasar di TK Hip Hopsukarame bandar lampung mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil prapelitian terdapat 21 anak. Dan terdapat 6 peserta didik atau setara (25,57%) berada



pada tahap Belum Berkembang, 9 peserta didik atau setara (42,85%) berada pada tahap Mulai Berkembang, dan 6 peserta didik setara (28,57%) berada pada tahap Berkembang Sesuai Harapan.<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas B yaitu ibu Lastri dikelas B di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung bahwasanya perkembangan motorik kasar anak belum berkembang secara optimal. Hal ini dikarenakan permainan yang ada disana menggunakan permainan yang sudah biasa seperti permainan jungkat-jangkit, perosotan dan permainan ular tangga, dimana disana anak merasa bosan dengan karna permainannya monoton seperti itu terus yang dilakukan disekolah ini. Menurut guru kelas B motorik kasar anak akan berkembang hal ini dapat dilihat bahwa hanya sebagian anak saja yang mulai berkembang.<sup>23</sup>

Melalui data hasil prapenelitian dan hasil wawancara dapat peneliti simpulkan bahwa perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Sukarame Bandar Lampung mulai berkembang secara optimal apabila anak telah melakukan kegiatan melompat, berlari dan berjalan tanpa bantuan guru.

Berdasarkan prapenelitian dan wawancara peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dari permasalahan diatas yaitu “permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung”.

#### **D. Fokus dan Sub fokus penelitian**

Berdasarkan Latar belakang diatas peneliti menetapkan fokus penelitiannya dengan judul yaitu :permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. Sedangkan sub fokus penelitiannya adalah : dengan langkah-langkah permainan sirkuit sebagai berikut :Persiapan permainan sirkuit dan pelaksanaan permainan sirkuit.

#### **E. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana Permainan Sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Sukarame Bandar Lampung?
2. Bagaimana persiapan permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung?

---

<sup>22</sup> Hasil Prapenelitian, pada tanggal 03 agustus 2021

<sup>23</sup> Hasil Wawancara dengan ibu Lastri, pada tanggal 03 agustus 2021

3. Bagaimana pelaksanaan permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung?

#### **F. Tujuan penelitian**

Adapun tujuan dari jenis penelitian yang ingin saya teliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimanapermainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar pada anak di TKHip Hop Sukarame Bandar Lampung.
2. Untukmengetahui bagaimana persiapan permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.
3. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat penelitian yang dapat diambil oleh peneliti,salah satunya :

##### **a) Manfaat Teoritis**

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya permainan sirkuit dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak.

##### **b) Manfaat Praktis**

1. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran aktif,kreatif dan menyenangkan melalui permainan sirkuit.
2. Bagi pendidik dan calon pendidik, dapat memperoleh pengetahuan dan pikiran tentang cara mengembangkan motorik kasar anak,khususnya melalui permainan sirkuit.
3. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.

## H. Kajian penelitian terdahulu yang relevan

Setiap kegiatan penelitian agar terhindar dari yang namanya tidak plagiasi atau karena kesamaan secara keseluruhan terhadap suatu penelitian maka penggunaan penelitian relevan sangat dibutuhkan. Tujuannya tidak lain bukan, karena karena agar penelitian yang dilakukan sesudahnya tidak mengandung plagiat, maka dari itu penelitian itu penelitian ini dilakukan dengan beberapa contoh penelitian sebelumnya yang memiliki relevan dengan judul penelitian dari peneliti yaitu:

1. Risky Destria, Susun Nayati Nasution Dan Romadona Noverina, tahun 2019, dengan judul penelitian *“pengaruh permainan sirkuit warna warna terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok b taman kanak-kanak pgri 2 mesuji makmur di ogan komering ilir sumatera selatan”*. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit warna-warni pada kelompok B. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode yang digunakan adalah pre-exsperimen, desain penelitian ini *one group pretest desigh*. Adapun sampel yang digunakan adalah seluruh anak kelompok B2 yang berjumlah 15 anak. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan motorik kasar dapat ditingkatkan melalui permainan sirkuit warna-warni. Bedanya dengan penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode pre-eksperimen, desain penelitian *one group pretest-posttest desigh*. Sedangkan penelitian yang peneliti ambil menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Melalui permainan ini peneliti mengharapkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan yang menyenangkan seperti permainan sirkuit.<sup>24</sup>
2. Nisa Monicha, tahun 2020, dengan judul penelitian *“peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit”*. Adapun subjek penelitiannya adalah berjumlah 14 anak, sedangkan metode penelitian ini juga terdiri dari dua siklus yang masing-masing siklus terdiri dengan sembilan kali pertemuan dan teknik pengambilan data dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan observasi, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama penelitian dengan reduksi data, display data dan verifikasi data. Analisis data kuantitatifnya menggunakan data statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari pra tindakan, siklus pertama dan siklus ketiga. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan

---

<sup>24</sup>Risky Destria, Romadona Noverina, Susun Nayati Nasution, *Pengaruh permainan sirkuit warna warna Terhadap kemampuan motorik kasar anak Kelompok b taman kanak-kanak pgri 2 mesuji Makmur di ogan komering ilir sumatera selatan*, (jurnal PAUD, tahun 2014)

kemampuan motorik kasar anak melalui pelaksanaan permainan sirkuit analisis data ,dapat dibuktikan dengan rata-rata tingkat capaian perkembangan (TCP) motorik kasar anak pada pra tindakan sebesar 1,83 mengalami peningkatan pada siklus pertama menjadi 26,2 dan siklus kedua menjadi 30. Persamaan : terletak pada penerapan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Namun peneliti menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Sedangkan Perbedaannya : sampel penelitiannya adalah kelompok A paud. Sedangkan dalam penelitian ini analisis datanya menggunakan kelompok B1 yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan perkembangan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit pada anak dan untuk menggambarkan perkembangan motorik anak yang dicapai ketika menggunakan permainan sirkuit di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Sukarama Bandar Lampung.<sup>25</sup>

3. Ari Sofia dan Nia Fatmawati, tahun 2016, dengan judul penelitian *“pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna”*. Ketersediaan permainan menjadi modal utama dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dilatar belakani karena belum berkembangnya permainan sirkuit warna. Tujuan dari penelitian ini secara kualitatif untuk mengamati bagaimana langkah-langkah dalam mengembangkan permainan sirkuit warna dan bagaimana rancangan alat permainan edukatif dalam permainan sirkuit warna. metode yang digunakan adalah penelitian dan mengembangkan permainan sirkuit warna dengan subjek penelitian siswa kelompok B TK Negeri Pembina Metro Timur. Hasil pengembangan adalah aktivitas permainan sirkuit warna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan sirkuit warna 94% mudah dilakukan anak, 100% menyenangkan bagi anak. Sedangkan dalam penelitian yang saya teliti adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif dan subjek penelitiannya yaitu anak kelas B di TK Hip Hop Sukarama Bandar Lampung.<sup>26</sup>
4. Yulias Wilani Fajar dan Endang Ratna Sari, tahun 2015, judul penelitian *“Efektivitas permainan sirkuit pintar melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun”*. penelitian ini menunjukkan pengembangan motorik kasar dapat diharapkan dapat melatih gerakan tubuh dan meningkatkan kemampuan koordinasi anggota tubuh. Perkembangan motorik kasar harus dibimbing oleh guru perkembangan dijabarkan secara otodidak. Melihat hal tersebut, penelitian

---

<sup>25</sup>Nisa Monicha, *Peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan sirkuit*, (jurnal cikal cendekia PG PAUD Universitas PGRI Yogyakarta VOL 01 NO 01, Juli 2020), h.33-42

<sup>26</sup>Ari Sofia dan Nia Fatmawati, *pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna*, (Jurnal Pendidikan Progresif, Vol. VI No. 1 April 2016 ), h.17-25

ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar dengan permainan sirkuit pintar. Sirkuit ini terdiri dari tujuh pos. Setiap posnya membentuk kemampuan otot anak sesuai dengan perkembangannya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Dan melibatkan siswa kelompok B di RA Al Amin Kamal Bangkalan yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini mengkaji efektivitas permainan sirkuit yang berhubungan dengan motorik kasar anak. Hasil penelitian menunjukkan 19,9% dari jumlah persentase siswa yang kurang mampu melakukan dua pos untuk melatih kelentukkan otot dan keseimbangan. Pos-pos selebihnya anak sudah mampu melakukan dengan baik. Hal tersebut karena kurang adanya pelatihan dan bimbingan guru dan guru mempersepsikan bahwa perkembangan motorik dapat dikembangkan secara otomatis, sehingga dibutuhkan pemahaman guru mengenai materi yang berhubungan dengan motorik.<sup>27</sup>

5. Heri Risdianti, tahun 2019 dengan judul penelitian “ *Pengaruh pemamfaatan permainan sirkuit geometri fun terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B TK An-Nur Malang*”. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap pemanfaatan permainan sirkuit *Geometri fun* terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian quasi eksperimen dengan rancangan *One-Group-Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulandata menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi person dan diuji hipotesisnya, data kuantatif yang diperoleh berasal dari nilai yang diperoleh anak saat melakukan *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian menunjukkan korelasi sebesar 0,75 dan hasil uji t sebesar 5, sedangkan t tabel sebesar 2,08. Oleh karena nilai t dihitung  $>$  t tabel, maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan penelitian adalah adanya pengaruh pemanfaatan permainan sirkuit geometri fun terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B di TK An-Nur Malang. Sedangkan penelitian yang peneliti teliti menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsif.<sup>28</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang dapat peneliti simpulkan adalah bahwasanya masalah yang ditemukan adalah bahwa pentingnya memberi stimulus-stimulus serta rangsangan terhadap anak sejak dini. Oleh karena itu, sebagai pendidik harus peka terhadap perkembangan anak., adapun permainan yang dapat dikembangkan

---

<sup>27</sup>Yulias Wilani Fajar dan Endang Ratna Sari, *Efektivitas permainan sirkuit pintar melatih kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun*, (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015), h.76-149

<sup>28</sup>Heri Risdianti, *Pengaruh pemamfaatan permainan sirkuit geometri fun terhadap kemampuan fisik motorik kasar kelompok B TK An-Nur Malang* (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Vol 1, no 2, 2019), h. 95 - 104



dengan berbagai macam permainan yang dapat digunakan peneliti yaitu, permainan sirkuit.

#### **a. Metode penelitian**

Adapun metode penelitian mempunyai peranan yang sangat penting dalam sebuah penelitian ilmiah. Didalam sebuah penelitian upaya yang didapat agar mendapatkan data yang valid ada berbagai metode yang berkaitan, seperti:

##### **1) Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti yaitu kualitatif, menurut Strauss dan Corbin dalam Creswell, menyatakan bahwa penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur statistik atau cara dari kuantifikasi (pengukuran).<sup>29</sup>

Adapun yang akan diteliti yaitu tentang perkembangan permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik anak di TK Hip Hop Sukrame Bandar Lampung.

##### **2) Waktu penelitian**

###### **a) Tempat penelitian**

Adapun tempat peneliti mengambil penelitian yaitu di Taman Kanak-kanak Hip Hop Sukrame Bandar Lampung.

###### **b) Waktu penelitian**

Penelitian ini dilakukan di TK Hip Hop Sukrame Bandar Lampung, pada semester genap pada tahun ajaran 2021 di kelas B TK Hip Hop Sukrame Bandar Lampung.

#### **b. Subjek dan objek penelitian**

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju sebagai pelatIH oleh peneliti. Jika kita membicarakan tentang subjek penelitian, berbicara tentang analisis merupakan subjek yang menjadi pusat perhatian oleh peneliti.<sup>30</sup>

Adapun subjek penelitiannya yaitu peserta didik kelas B berjumlah 21 anak di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Sukrame Bandar Lampung. Sedangkan objek penelitian

---

<sup>29</sup>Pupu Saeful Rahmat, *penelitian kuantitatif*, (EQUILIBRIUM, Vol 5. No.9, Januari-juni 2009), h.1

<sup>30</sup>Surasimi Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praker*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.188



ini adalah Permainan Sirkuit Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak di Taman Kanak-Kanak Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

### **c. Sumber data**

Adapun sumber data penelitian ini adalah tempat, dimana peneliti dapat mengamati, bertanya, dan membaca hal-hal yang berkenaan variabel yang akan diteliti.<sup>31</sup> Sumber data biasanya terdiri atas dua, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan data yang didapat langsung dari sekolah yang akan diteliti melalui wawancara dengan guru kelas B mengenai perkembangan motorik kasar anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung. Sedangkan data sekunder yaitu data yang didapat secara tidak langsung atau diperoleh melalui media perantara yang dapat memberikan data pada saat pengumpulan. Dalam penelitian ini data sekunder didapat dari buku dan kepala sekolah TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

### **d. Instrumen penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih cermat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah.<sup>32</sup> Di dalam penelitian kualitatif alat penelitian yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Instrumen pada penelitian ini adalah untuk melihat seberapa berhasilnya permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak.

Dan didalam penelitian kualitatif deskriptif ini instrumen yang peneliti gunakan adalah lembar observasi. Dimana didalam lembar observasi tersebut yang akan digunakan pada saat kegiatan berlangsung. Lembar observasi tersebut berisi indikator-indikator pencapaian penilaian anak melalui permainan sirkuit dalam mengembangkan motorik kasar anak. Dalam pedoman observasi tersebut digunakan agar penelitian dapat terarah sehingga data yang didapatkan mudah untuk diolah.

### **e. Teknik pengumpulan data**

Untuk mendapatkan data yang sesuai peneliti menggunakan beberapa metode dalam pengumpulan datanya yaitu :

#### **a) Wawancara**

Teknik wawancara yang biasanya digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu wawancara mendalam, maksudnya proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka dengan pewawancara. Adapun

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *manajemen penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h.99

<sup>32</sup> Sugitono, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2016), h.305

wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu mewawancarai guru kelas dan kepala sekolah sekaligus minta izin meneliti di TK ini. Dengan metode ini peneliti dapat mencapai data mengenai perkembangan permainan sirkuit dalam meningkatkan motorik anak di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

#### b) Observasi

Menurut Ratcliff D, bentuk observasi yang biasanya digunakan oleh penelitian kualitatif yaitu salah satunya, observasi partisipasi adalah metode pengumpulan data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan dimana peneliti dapat terlibat langsung dalam metode observasi. Adapun waktu observasi prapenelitian yang dilakukan penelitian yaitu pada tanggal 3 agustus 2020. Sedangkan dalam observasi dengan 2 orang guru kelas B peneliti mendapatkan data mengenai permainan sirkuit anak. Serta dengan metode ini peneliti dapat mengamati dan mengumpulkan data langsung di TK Hip Hop Sukarame Bandar Lampung.

#### c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara memperoleh informasi dan bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat, dimana responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. Didalam melaksanakan teknik dokumentasi, peneliti meneliti benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalan dokumentasi, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan lain sebagainya.

Dokumentasi tak terbatas pada pada ruangan pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada peneliti untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi untuk penguat data observasi dan wawancara dalam memeriksa keabsahan data. Membuat interpretasi dan penarikan kesimpulan. Dokumentasi yang peneliti himpun dari sekolah berupa:

- a. Profil sekolah
- b. Kurikulum
- c. Rombongan belajar
- d. Daftar tenaga kerja
- e. Investaris sekolah
- f. Budaya sekolah
- g. Toleran dan prestasi guru dan sekolah
- h. Catatan testimoni orang tua
- i. Dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian

#### f. Teknik analisis data

Analisi data kualitatif yaitu bersifat induktif, yaitu analisis yang berdasarkan data-data yang diperoleh, kemudian selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa apakah hipotesis data tersebut dapat diterima atau ditolak berdasarkan data yang dapat dikumpulkan secara berulang-ulang dengan teknik triangulasi, ternyata hipotesis diterima, maka hipotesis tersebut harus dikembangkan menjadi teori. Sedangkan menurut Nasution, beliau menyatakan bahwa Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data juga menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang *grounded*.<sup>33</sup> Huberman menyatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display* dan *data conclusion drawing/verification*.

##### a. *Data collection* (pengumpulan data)

Kegiatan utama pada setiap penelitian merupakan pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif pengumpulan data dengan observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi atau gabungan antara ketiganya (triangulasi). Pengumpulan datanya juga dilakukan sehari-hari, mungkin juga berbulan-bulan, sehingga data yang diperoleh akan banyak. Pada tahap awal penelitian peneliti melakukan kegiatan penjelajahan secara umum terhadap situasi sosial/obyek yang akan diteliti, semua yang dilihat dan direkam semua. Dengan demikian peneliti dapat memperoleh data yang sangat banyak dan sangat bervariasi.

##### b. *Data reduktif* (Reduksi data)

Reduksi data adalah proses berfikir yang sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dalam wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli.

Dalam mereduksi data, setiap peneliti akan dipandu oleh teori dan tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif yaitu pada temuan. Oleh sebab itu, jika peneliti dalam melakukan penelitian, menemukan segala sesuatu yang dipandang asing,

---

<sup>33</sup>Sugiyono, *Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat eksploratif, enterpresif, interaktif dan konstruktif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h.131

tidak dikenal, belum memiliki pola, justru itulah yang harus dijadikan perhatian peneliti dalam melakukan reduksi data.

c. *Data display* (penyajian data)

Dalam penelitian kualitatif, penyajian datanya bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sebagainya. Miles and Huberman menyatakan bahwa “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Yang paling sering digunakan dalam menyajikan data penelitian kualitatif yaitu teks yang bersifat naratif.<sup>34</sup>

g. **Verifikasi/penarikan kesimpulan**

Data yang sudah diolah, kemudian difokuskan dan disusun secara sistematis dalam bentuk naratif. Data tersebut disimpulkan, sehingga makna data dapat ditemukan dalam bentuk tafsiran dan argumentasi. Kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Kesimpulan yang diambil masih dapat sekiranya masih dapat kekurangan, maka akan ditambahkan.

h. **Uji Keabsahan Data**

Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan hasil penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu : *credibility*, *transferability*, *sependability*, dan *compirmality*. Untuk menguji keabsahan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *credibility* (kredibilitas) yang dilakukan dengan diperpanjang pengamatan meningkatkan ketekunan, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi, dan menggunakan member (*Check*).<sup>35</sup> Teknik keabsahan data dalam penelitian adalah menggunakan analisis triangulasi.

Triangulasi adalah pengecekan data atau pemeriksaan ulang kembali. Tekniknya menggunakan tiga cara sebagai berikut :

- a. Triangulasi mengharuskan peneliti untuk mencari sumber lebih dari satu untuk memahami data atau informasi.
- b. Triangulasi metode adalah menggunakan lebih dari satu metode untuk melakukan cek dan ricek.

---

<sup>34</sup>Ibit., h.134-137

<sup>35</sup> Endang, Widi Winami, *Teori dan Praktik Kuantitatif Kualitatif* (Jakarta : Bumi Aksara, 2018), h.186

- c. Triangulasi waktu yaitu memperhatikan perilaku anak itu ketika baru datang ke sekolah saat mengikuti aktivitas dan ketika akan pulang.<sup>36</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi metode dan sumber.



---

<sup>36</sup> Nusa Putra dan Ninim Dwilarasati, *penelitian kualitatif pendidikan anak usia dini*, (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2012), h.89

## BAB II KAJIAN TEORI

### A. Permainan Sirkuit

#### 1. Pengertian permainan sirkuit

Kata “*circuit*” (putaran), adalah latihan yang harus dilakukan dengan berputar dalam lingkaran disekeliling tempat dengan menggunakan alat, menurut Krepel Dkk. Jadi disetiap pos itu memiliki beberapa unsur latihan yang akan diselesaikan oleh anak setelah mereka menyelesaikan pos pertama kemudian dilanjutkan dengan menyelesaikan pos selanjutnya.

Sedangkan sirkuit dapat diartikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) permainan sirkuit merupakan permainan yang menyenangkan, suka rela, menarik, tidak membosankan dengan dirancang secara melingkar dan memiliki pos-pos dimana setiap anak dapat menyelesaikannya satu persatu permainan sirkuit bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani. Bermain adalah upaya yang harus dilakukan mengembangkan ekspresi anak sehingga dia merasa senang dan nyaman. Seto Mukyadi, psikolog anak menjelaskan bahwa, anak merupakan anak, anak bukan manusia mini karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya.<sup>37</sup>

Scholist menyatakan bahwa “*Circuit training is a method of fitness training that is designed to develop general, all-round physical and cardiovascular fitness*” Yang artinya, latihan sirkuit merupakan metode latihan kebugaran yang dirancang untuk pengembangan umum, semua tentang kemampuan fisik dan kebugaran kardiovaskular. Sedangkan menurut Thompson mengemukakan bahwa *Circuit Training* adalah istilah untuk latihan tahanan yang dikelompokkan menjadi satu dalam mencapai kondisi umum maupun khusus. Adapun *Circuit training* menurut Harsono merupakan suatu daerah tertentu yang ditentukan oleh beberapa pos atau stasiun. Adapun pengertian Sirkuit dalam Arti kata yaitu : (1) Lingkaran, (2) Jalan yang melingkar atau bentuk latihan, dipakai untuk berbagai perlombaan (3) Rangkaian arus listrik, menurut Harsono.

Swadesi mengungkapkan bahwa latihan sirkuit (*Circuit training*) merupakan program dengan berbagai jenis beban kerja yang dilakukan secara simultan atau terus menerus dengan diselingi dengan waktu istirahat dalam pergantian jenis beban kerja tersebut. Sedangkan menurut Wayan, menyatakan bahwa pada saat pemilihan latihan

---

<sup>37</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*(Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), h. 968.



beban pelatihan tiap pos tergantung pada aspek yang menjadi tujuan atau sasaran utama yang akan dicapai. Permainan sirkuit ini merupakan permainan yang menggabungkan beberapa alat permainan yang terfokus pada penggunaan otot-otot, sehingga membantu untuk mengembangkan keseimbangan, koordinasi tangan dan mata, dan kekuatan dasar tubuh.

Menurut Sarwono, permainan sirkuit merupakan suatu bentuk permainan yang terdiri atas rangkaian permainan yang berurutan, dirancang untuk kebugaran jasmani fisik dan keterampilan yang berhubungan dengan olahraga tertentu.<sup>38</sup>

Dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan latihan sirkuit merupakan metode latihan kebugaran yang dirancang dalam pola melingkar dengan beberapa pos yang harus dilewati satu-satu untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu : kekuatan (*stenght*), kelincahan (*agility*), kelentukan (*fleksibility*), ketepatan dan keseimbangan.<sup>39</sup>

Morgan dan adamson di universitas Leeds berpendapat bahwa Latihan sirkuit merupakan metode pelatihan sebagai disesuaikan untuk banyak situasi yang digunakan untuk populasi, dan persyaratan untuk pada saat sepanjang tahun. Latihan sirkuit biasanya dilakukan dalam kegiatan melingkar, pola ini dapat digunakan bervariasi.

Bermain bentuk sirkuit merupakan modifikasi dari sirkuit training, pengertian bermain bentuk sirkuit tidak jauh beda dari training yaitu kegiatan yang terdiri dari serangkaian latihan yang dilakukan dengan diselingi waktu istirahat yang telah diatur, hanya saja dalam bermain bentuk latihan biasanya dilakukan diselingi waktu istirahat yang diatur, namun dipergunakan sirkuit setiap kegiatan atau pos akan memunculkan latihan yang berisi unsur-unsur bermain sehingga anak diharapkan tidak merasa sedang melakukan sirkuit training melainkan sedang bermain bersama teman-teman sebayanya. Permainan sirkuit biasanya dikembangkan dengan alat permainan edukatif (APE) yang dibuat dengan menggunakan warna warni, agar anak dapat melakukan permainan ini dengan sangat menyenangkan dan dapat mengembangkan kemampuan motoriknya terutama motorik kasar anak. Sedangkan pengertian warna merupakan permainan yang ditunjukkan sebagai cara mengembangkan kondisi fisik tubuh dan dilakukan secara berkelanjutan yang bertujuan sebagai cara melatih komponen kebugaran jasmani dalam

---

<sup>38</sup>Slamet Riyadi. (2017). peningkatan aktivitas dan hasil belajar sprint melalui permainan sirkuit. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 18, 2.

<sup>39</sup>Dhita Paranita Ningtyas dan Duana Fera Risina, *pengembangan permainan sirkuit mitigasi bencana gempa bumi untuk meningkatkan self awareness anak usia dini*, (Jurnal Cakrawala-Pendidikan Anak Usia Dini Volume 1 No 2 Desember tahun 2018) h.175-177

pembelajaran anak usia dini. Namun permainan sirkuit warna juga dikembangkan terdiri atas lima pos yang disediakan. Aktivitas yang dilakukan setiap pos dalam permainan ini mengandung komponen kebugaran jasmani seperti keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan kelenturan.

Dari beberapa uraian pengertian permainan sirkuit diatas dapat disimpulkan bahwa permainan sirkuit dapat dirancang melingkar melalui beberapa pos-pos dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani yaitu : kekuatan (strenght), kelincahan (agylity),kelenturan (fleksibility), kekuatan dan keseimbangan.<sup>40</sup>

Sedangkan Trompson, *circuit training* merupakan suatu istilah yang diberi sebagai latihan tahanan yang dikelompokkan menjadisatu dalam mencapai kondisi umum dan khusus. Adapun pelaksanaan *circuit training*, menurut Harsono, yaitu suatu daerah tertentu ditentukan pos-pos atau stations. Disetiap pos tersebut anak harus seperti kekuatan,kecepatan,kelincahanagalitas, dan daya tahan. Pengertian pada kata sirkuit yaitu, 1) lingkaran 2) jalan yang melingkar atau berbentuk lingkaran 3) rangkaian arus listrik.

Permainan sirkuit merupakan bentuk permainan yang dibentuk dalam beberapa bentuk tahapan aturan dalam permainan. (games with rule) karena pada permainan ini anak harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku seperti tidak boleh bermain dipos III apabila pos II belum diselesaikan. Permainan sirkuit warna mulai dikembangkan merupakan bentuk permainan untuk mencari kesenangan yang dapat mengembangkan aspek fisik motorik khususnya bahasa, sosial emosional, kognitif dan moral agama melalui kegiatan-kegiatan motorik kasar.

Permainan sirkuit beradaptasi bentuk latihan sirkuit pada cabang olahraga. Latihan sirkuit merupakan permainan yangmenghasilkan perubahan-perubahan positif dalam kemampuan motorik kasar.Memperbaiki secara serempak kebugaran jasmani pada tubuh,kekuatan otot (*muscular streight*), daya tahan dan fleksibilitas. Latihan sirkuit juga merupakan sistem latihan yang mempengaruhi serta memperbaiki secara serentak fitness seluruh tubuh.*Circuit training was desighned as an all purpuse type training for develovment of straight, power, muscular, endurance, speed, agility, flexibility, and cerdiovascular, endurance wilmore, and costill.*

Adapun bentuk-bentuk dalam sirkuit training, bentuk latihan yang dapat menjadi kombinasi dari semua unsur fisik. Bentuk latihan sirkuit adalah kombinasi dari semua

---

<sup>40</sup>Denok Dwi Anggraini, *Peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola (penelitian tindakan di kelompok A tk al muhajirin malang jawa timur, tahun 2015)*.Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo, Volume 2, Nomor 1, April 2015, h.1-75.

unsur fisik. Latihannya bisa berupa lari naik turun tangga, lari kesamping, ke belakang, menempel buah, memukul bola raket, lompat-lompat, berbagai bentuk latihan beban dan sebagainya.

Menurut Harsono, bahwa permainan sirkuit adalah sistem latihan yang dapat memperbaiki serentak fitness seluruh tubuh, seperti komponen power, daya tahan dan kekecepatan fleksibilitas dan komponen fisik lainnya.<sup>41</sup>

. Harsono juga berpendapat bahwa ada beberapa keuntungan berlatih dengan cara *circuit* yaitu serempak dalam waktu yang relatif singkat yaitu :

- a) Meningkatkan berbagai komponen kondisi fisik atau teknik secara serentak dalam waktu yang relatif singkat.
- b) Setiap siswa dapat berlatih menurut kemajuannya masing-masing.
- c) Setiap siswa dapat mengobservasi dan menilai kemajuan sendiri
- d) Latihan mudah diawasi
- e) Hemat waktu, karena dalam waktu singkat dapat menampung banyak orang berlatih sekaligus.

Pelatihan sirkuit merupakan suatu sistem latihan yang dapat menghasilkan perubahan-perubahan positif pada kemampuan motorik, juga memperbaiki secara serentak kebugaran jasmani. Sedangkan Soekarman, berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengembangan latihan *circuit* yaitu : Dalam satu *circuit* biasanya terdapat 6 stasiun sampai 15 stasiun. Latihan ini juga berlangsung selama 10-12 menit. Istirahat dari stasiun ke lainnya 15-20 detik. Dari beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa latihan *circuit* adalah dapat menetapkan banyaknya jumlah pos latihan, penyusunan pos untuk menghindari pembebanan terhadap otot yang sama dan lamanya latihan baik waktu untuk melakukan satu set latihan maupun waktu secara keseluruhan.<sup>42</sup>

Menurut Lutan, latihan *Circuit training* adalah salah satu cara yang dapat memperbaiki serentak tingkat fitness seluruh tubuh, yaitu unsur-unsur *power*, daya tahan, kekuatan, kelincahan, dan ketepatan dan lain-lain komponen fisik. Oleh karena itu bentuk latihan *circuit training* biasanya berbentuk kombinasi dari semua unsur fisik, lari

---

<sup>41</sup>Rohma, M. D. R. dan D. (2016). *Pengaruh Latihan Circuit Training Terhadap Penurunan Lemak Tubuh Dan Peningkatan Kemampuan Daya Tahan Aerobik (VO2MAX)*. Jurnal Kepeleatihan Olahraga, 8, 88-89. scccc

<sup>42</sup>Yuni Astuti dan Ali Mardius *Efek metode latihan sirkuit dan metode rangkaian bermain terhadap keterampilan teknik dasar bermain bolavoli* (Jakarta: Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, 2 Agustus 2018), h.77

*zig zag*, lompat *cone*, berbagai bentuk latihan beban, *sit-up*, *pull-up*, dan sebagainya. Biasanya bentuk latihannya biasanya disusun melingkar dan terdiri dari beberapa pos.<sup>43</sup>

Menurut Westcott, bahwa permainan sirkuit adalah model permainan yang dilakukan secara berurutan dan terus menerus selama satu putaran atau yang melibatkan latihan yang berbeda. Sedangkan jika pengertian sirkuit itu dikaitkan dengan pengembangan motorik kasar anak yaitu latihan latihan kelincahan yang memiliki beberapa post, sednagkan setiap postnya terdapat aktivitas yang dapat mengembangkan fisik motorik kasar anak berupa latihan latihan keseimbangan, kelenturan tubuh (kaki dan tangan), berlari serta aktivitas yang mendukung daya tahan dorong ketangkasan, dan harus dilakukan secara berurutan.<sup>44</sup>

## 2. Langkah-langkah permainan sirkuit

Menurut Morgan dan Adamson (dalam zakaria) bahwa Adapun tahapan permainan sirkuit anak adalah sebagai berikut:

### 1) Persiapan

Sebelum melakukan permainan guru dan anak hendak melakukan persiapan terlebih dahulu seperti:

- a. Guru menyiapkan lapangan permainan sirkuit.
- b. Guru menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan sirkuit, seperti kardus, wadah air mineral.
- c. Guru mengajak anak berdoa sebelum melakukan kegiatan dengan membaca basmalah.<sup>45</sup>

### 2) Pelaksanaan

Setelah guru dan anak melakukan persiapan, selanjutnya yaitu pelaksanaan:

- a. Guru memperkenalkan peralatan/media permainan yang akan digunakan oleh anak, guru menjelaskan peraturan-peraturan dalam

<sup>43</sup>Rifki Jamaluddin, Hendrik Mentara, dan Cristian Kungku, *Circuit training meningkatkan kecepatan menggiring bola siswa sma negeri 1 tojo una-una*, (Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume 7, Nomor 2 Juli – Desember 2019 ISSN 2581-0383), h.80-81

<sup>44</sup>Ari Kusuma Sulyandari dan Mutiara Sari Dewi, *Pengembangan Sirkuit Bongkar Pasang Untuk Aktivitas Fisik Motorik Kasar Di Lembaga Prasekolah Dengan Lahan Minimalis*, (Volume 6, Nomor 2, Januari 2020 || SELING: Jurnal Program Studi PGRA), h. 174

<sup>45</sup>Risina, D. P. N. D. F. (2019). *Pengembangan permainan sirkuit mitigasi bencana gempa bumi untuk meningkatkan self awareness anak usia dini*. Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 185.

permainan, guru memberi contoh terlebih dahulu cara melakukan permainan yang akan dimainkan.

Selanjutnya jika pelaksanaan telah dilakukan tahap terakhir yaitu pelaksanaan dalam permainan sirkuit kegiatan yang dilakukan anak-anak adalah melewati setiap post dimana disetiap post memiliki rintangan yang berdeda-beda. Adapun kegiatan pelaksanaan permainan sirkuit adalah sebagai berikut :<sup>46</sup>

*Post pertama*, pada pos ini yaitu pijakan kaki dalam permainan ini anak memijakkan kaki sesuai dengan pola yang sudah ditempelkan dilantai, melatih anak untuk seimbang berjalan. Pada pos ini anak melakukan aktivitas berjalan pada pijakan dengan menyesuaikan kaki kanan dan kaki kiri dengan sedikit melompat. Bahan untuk pembuatan media kardus yang dilapisi kertas warna.

*Post kedua*, bernama Kelinci melompat.pada pos pertama ini adalah pelatihan kemampuan gerak dasar lokomotor karen tanpa menggunakan media apapun dan dapat melatih kekuatan otot kaki. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah melompat pada pijakan kaki yang berbantuk persegi sambil kedua tangan didepan dada seperti kelinci melompat. Bahan yang digunakan dalam pos ini hanya kardus yang dipotong berbentuk persegi dan diberi gambar jejak kedua kaki.

*Post ketiga*, berlari zig zag aktivitas ini pada pos ini yaitu menggunakan botol bekas yang dihias air dan pewarna makanan. Pada aktivitas ini anak melakukan berlari zig zag melewati botol yang telah disusun berjajar masing-masing dengan jarak 100 cm.Aktivitas ini bertujuan untuk melatih melatih kelincahan anak dalam menghindari runtunan atau halangan saat gempa bumi.

*Post keempat*, bernama air terjun. Pada pos ini yang harus dilakukan adalah latihan kemampuan gerak manipulatifn lokomotor karena menggunakan media dan agar dapat melatih kemampuan kelentukan ototkaki dan tangan. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah memindahkan air dari satu wadah kewadah lain dengan gelas air mineral yang sudah dibolongi kecil-kecil bawahnya. Sedangkan bahan-bahannya adalah baskom,ember,pewarna makanan,air dan gelas air mineral.<sup>47</sup>

### 3) Peraturan permainan

---

<sup>46</sup>Yulias Wulani Fajar & Endang Ratnasari, *Efektifitas permainan sirkuit pintar melatih kemampuan motorik kasar anakusia 5-6 tahun* (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015), h.176-149

<sup>47</sup>Risina, D. P. N. D. F. (2019). Pengembangan permainan sirkuit mitigasi bencana gempa bumi untuk meningkatkan self awareness anak usia dini. *Jurnal Cakana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 184.



- a. Anak harus berjalan, melompat dan berlari
- b. Anak harus mampu bekerja sama
- c. Anak tidak berebut giliran.<sup>48</sup>

Dari pendapat kedua teori tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa langkah-langkah permainan sirkuit dimulai dari persiapan yang mana dipersiapkan ini guru yang berpera penting kemudian yang selanjutnya yaitu pelaksanaan pada kegiatan ini guru mengajarkan anak cara bermain sirkuit serta peraturan permainan.

### 3. Kekurangan Dan Kelebihan Permainan Sirkuit

Permainan sirkuit selain memiliki tahapan dalam bermain juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Menurut Zakaria, permainan sirkuit memiliki kekurangan dan kelebihan, diantaranya :

1. Kelebihan dari permainan sirkuit yaitu :
  - a. Permainan sirkuit ini selain bisa mengembangkan motorik kasar anak, juga dapat mengembangkan aspek sosial emosional, kognitif serta nilai moral.
  - b. Anak merasa senang dan tertarik untuk mencoba permainan baru.
  - c. Melalui permainan ini membantu anak percaya diri dan mandiri.
  - d. Dapat melatih anak untuk bekerja sama.
2. Kekurangan dari permainan sirkuit yaitu :
  - a. Permainan sirkuit membutuhkan tempat yang luas, untuk itu pelaksanaannya diluar kelas (*outhdoor*).
  - b. Permainan ini membutuhkan persiapan yang maksimal.
  - c. Permainan ini juga membutuhkan waktu yang lama.<sup>49</sup>

Untuk itu dalam permainan sirkuit setiap anak harus bekerja sama dalam melaksanakan permainan.

---

<sup>48</sup>ulfa kristinawati. (2016). *mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan sirkuit kata dengan media kartu kata bergambar pada anak kelompok B TK PKK pulerejo 02 kecamatan bakung kabupaten blitar*. Universitas Nusantara PGRI kediri.

<sup>49</sup>Ulfa Kristinawati. (2016). *Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Sirkuit Kata Dengan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Tk Pkk Pulerejo 02 Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.



## **B. Perkembangan motorik kasar**

### **1. Pengertian perkembangan motorik kasar**

Elizabeth B, Hurlock menyatakan bahwa perkembangan motorik dapat diartikan suatu perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak-gerakan pusat seperti gerak kasar kasar dan halus. Menurut Zukifli di dalam buku Samsudin menyatakan bahwa motorik merupakan sesuatu yang berhubungan dengan gerakan tubuh dimana didalamnya terdapat beberapa unsur yang ditentukan, seperti otot, saraf, dan otak. Maksudnya disini adalah segala bentuk kegiatan yang menggunakan gerakan seluruh tubuh dan didalamnya terdapat beberapa unsur yaitu otot, saraf, dan otak yang bekerja. Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik anak adalah perubahan keterampilan anak sejak lahir hingga usia 5 tahun yang melibatkan aspek perilaku dan keterampilan motorik.<sup>50</sup>

Gasell dan Ames dan Lllingsworth dalam Buku Slamet Suyanto, menyatakan bahwa perkembangan motorik anak mengikuti pola lapangan umum seperti berikut :

- 1) Continuity (bersifat kontinu), pada tahap ini maksudnya perkembangan motorik anak dimulai dari sederhana sampai usia anak bertambah dan terus berkembang.
- 2) Uniform sequence (memiliki tahapan yang sama), maksudnya setiap anak mempunyai tahapan perkembangan yang sama namun kecepatan antar anak saja yang berbeda-beda.
- 3) Maturation (kematangan), yaitu perkembangan sel saraf pada anak sangat mempengaruhi kematangan motorik. Terutama sel syaraf pada anak telah terbentuk sejak anak lahir namun terus berkembang hingga beberapa tahun kemudian, namun, sebelum perkembangan saraf anak benar-benar tercapai, anak belum mampu melakukan koordinasi motorik tertentu.
- 4) Umum ke khusus, seperti halnya perkembangan motorik dimulai dari gerakan umum maupun khusus.
- 5) Dimulai dari gerakan refleks bawaan anak ke arah gerak yang terkondisi, seperti menangis bila lapar, haus, sakit, atau merasa tidak enak.
- 6) Bersifat cephalo-caudal direction, pada saat ini perkembangan anak dimulai pada bagian yang mendekati kepala kemudian bagian yang mendekati ekor. Perkembangannya seperti otot leher berkembang seperti dahulu dari pada otot kaki.
- 7) Bersifat proximo-distal, biasanya meliputi perkembangan pada otot dan saraf lengan berkembang lebih dahulu seperti otot jari.

---

<sup>50</sup>Samsudin, *pembelajaran motorik ditaman kanak-kanak*, (jakarta: pranada mediagroup, 2008), h.11

- 8) Koordinasi bilateral menuju crosslateral, kondisi koordinasi organ yang sama berkembang dari lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan seperti pada saat ini pada saat anak melempar sesuatu dengan tangan kanan disertai dengan ayunan kaki kanan.<sup>51</sup>

Jadi prinsip perkembangan motorik kasar anak usia dini merupakan pola dan tahapan perkembangan gerak anak baik kasar dan halus yang dipengaruhi oleh kematangan otot dan sistem saraf serta stimulus yang diberikan oleh anak secara efektif sehingga gerak koordinasi motorik anak dapat dikuasai oleh setiap anak. Sedangkan menurut William dan Monsama, motorik adalah gerakan yang menggunakan otot-otot besar dan kecil. Oleh sebab itu, jika anak-anak menggerakkan seluruh tubuhnya dengan cara ,menggerakkan otot-otot besar dan kecil.<sup>52</sup>

Menurut William (Dalam Zawi Lian dan Abdullah) Keterampilan motorik kasar “*gross motor skills refers to the ability to use major muscles groups to perform organized joint movements like walking, running, throwing, jumping, climbing, and catching*,” Zawi Lian dan Abdullah. Menurut William, motorik kasar merupakan kemampuan motorik untuk menggunakan otot-otot besar dalam melakukan gerakan, berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Diana C Papalia keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan motorik yang menggunakan otot-otot besar Papalia, Old, dan Fieldman. Gallahue menyatakan, mengemukakan ada tiga aspek yang dalam perkembangan motorik kasar seperti: a) lokomotor, yaitu gerak yang melibatkan perubahan anggota tubuh, karena tubuh bergerak dari satu tempat ke tempat yang lain. Seperti berjalan, berlari, melompat, meluncur dan berjingkrak, b) non-lokomotor, yaitu setiap gerakan menggunakan posisi untuk mendapatkan dan mempertahankan keseimbangan seseorang yang berhubungan dengan gaya gravitasi. Contoh menghindari, mencapai berputar, memutar, c) manipulatif, merupakan gerakan yang memberikan kekuatan atau menerima kekuatan dari objek, seperti melempar, menangkap, dan memukul benda. Sukandiyanto menyatakan keterampilan motorik merupakan kemampuan seseorang yang dapat membuat gerakan dasar sampai dengan gerakan yang sangat kompleks. Adapun ada beberapa keterampilan motorik yaitu otomatis, akurat, dan cepat. Sedangkan jika banyak gerakan yang terlatih merupakan

---

<sup>51</sup>Slamet Suyanto, *konsep dasar pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: universitas Negeri Yogyakarta, 2008), h.51

<sup>52</sup>William, Monsama, *Assesment of gross motor development, journal motoric development*, h.139

rangkaian yang terkoordinasi oleh ratusan otot-otot yang kompleks yang harus dijadikan gerakan yang saling terkoneksi diberbagai gerakan.<sup>53</sup>

Dengan demikian anak diberikan berbagai macam kegiatan fisik yang beragam yang harus untuk membuat anak bergerak, jika anak melakukan aktivitas fisik atau gerakan dengan baik atau berhasil maka untuk aktivitas selanjutnya anak akan kembali menjadi lebih percaya diri dalam melakukan suatu kegiatan atau anak mau untuk berpartisipasi dalam pengembangan fisik tersebut. Seseorang anak harus dibiarkan untuk menemukan kegiatan yang ia sukai sendiri atau memilih aktivitas fisik yang sangat cocok sesuai dengan perkembangannya dan kemampuannya.

Dalam Richard Decaprio, menyatakan ada lima titik dalam pembelajaran tekanan yang diklasifikasikan dengan kegiatan motorik anak, yaitu: menirukan, manipulasi, ketelitian, artikulasi, dan pengalamian, Decaprio. Tahap pertama peniruan (imitation), anak dapat menirukan dan menggerakkan motorik yang dicontohkan dengan baik dan benar, meski peniruan pada anak masih dalam keadaan belum sempurna. Tahap kedua manipulasi (penggunaan konsep), pendidik dapat memberikan pengarahan dan anak mengikuti petunjuk yang telah diberikan. Tahap ketiga ketelitian, dalam tahap ini pendidik harus mencermati setiap sikap dan tindakan yang diberikan pada saat motorik anak sedang berlangsung dengan proporsi. Tahap keempat artikulasi (articulation), artikulasi yaitu rangkaian atau upaya guru dalam menekankan koordinasi suatu kegiatan motorik dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai sesuatu (hasil yang diterapkan). Tahap kelima pengalamian (naturalization), pada tahap ini merupakan kemampuan tertinggi dalam pembelajaran motorik. Maksudnya pendidik menjadikan semua keterampilan motorik yang diajarkan menjadi kebiasaan anak, atau keterampilan yang dimiliki anak secara natural.<sup>54</sup>

Corbin Sumantri, menyatakan bahwa perkembangan motorik merupakan perubahan kemampuan gerak dari bayi sampai dewasa yang melibatkan berbagai kemampuan perilaku dan gerak. Aspek kemampuan perkembangan motorik sangat mempengaruhi. Nilai-nilai yang didapat dari perkembangan motorik pada anak usia dini yaitu mendapatkan pengalaman yang berarti, kesempatan beraktivitas, keseimbangan jiwa dan raga serta dapat berperan menjadi dirinya sendiri. Menurut Udah, tujuan dari motorik kasar pada anak usia dini adalah untuk memperkenalkan dan melatih gerakan

---

<sup>53</sup>Sukandiyanto, *Pengantar Teori dan Metodologi Fisik*, (Bandung : Lubuk Agung, 2005). h.58

<sup>54</sup>Iis Verawati Simatupang, *Peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional*, (jurnal pg-paud trunojoyo : jurnal pendidikan dan pembelajaran anak usia dini, volume 5, nomor 2, oktober 2018), h.123-124

kasar dan halus,meningkatkan kemampuan mengontrol dan mengkoordinasikan meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani kuat,serta terampil. Adapun unsur-unsur keterampilan motorik kasar anak yang dikemukakan oleh sugiono unsur-unsur kesehatan jasmani, meliputi kekuatan, daya tahan, kelincahan, kelenturan, koordinasi, ketepatan dan keseimbangan. Dari beberapa pengertian para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa, kemampuan motorik kasar merupakan kemampuan yang dapat berhubungan dengan gerakan otot besar yang dapat melalui kemapuan mengelolah, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan kemampuan dan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga dapat menunjang kehidupan jasmani yang kuat,sehat dan terampil.<sup>55</sup>

Motorik kasar merupakan gerak menggunakan otot besar biasanya otot seluruh tubuh dalam mempengaruhi kematangan pada anak. Kegiatan motorik kasar anak usia dini dapat dirangsang melalui kegiatan berlari,berjalan,melompat,meloncat dan sebagainya Hadis, dalam Bambang Sugiono. Berdasarkan perkembangannya,motorik motorik kasar lebih awal kembang dari pada motorik halus.karna hal ini bisa dilihat dari anak sudah bisa menggerakkan otot-otot kakinya untuk berjalan, anak dapat mengontrol kejarinya untuk melakukan kegiatan motorik halusnya seperti,menggunting,mawanai, meronce dan sebagainya. Adapun secara umum ada 3 tahap perkembangan motorik kasar pada anak usia dini, seperti a) tahap kognitif,pada tahap ini anak-anak berusaha memahami kemampuan yang dimiliki anak, pada tahap ini anak akan mudah memahami gerak dan serupa yang pernah dia lakukan sebelumnya. b) tahap asosiatif,pada tahap ini anak banyak belajar dengan cara mengolah gerakan agar mudah dimengerti dan dipahami. c) tahap *autonomous*,pada tahap ini gerakan yang dilakukan anak adalah respon yang lebih esensial terjadi sedikit kesalahan, dan anak dapat,menciptakan gerakan secara otomatis

Sedangkan fungsi perkembangan motorik kasar pada anak usia dini menurut Depdiknas, yaitu :

- a) Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- b) Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik,rohani dan kesehatan anak.
- c) Membentuk dan membangun, mamperkuat kesehatan anak.
- d) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berrfikir anak.
- e) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak.

---

<sup>55</sup>Fitriah Hayati dan Fatimah,*peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan bakiak di kelompok B TK raudhatul ilmi tijue kecamatan pidie kabupaten pidie* (Jurnal Buah Hati Vol. 6, No. 1 Maret 2019), h.53.

- f) Meningkatkan perkembangan emosional anak.
- g) Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- h) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan menyayangi memahami kesehatan pribadi.<sup>56</sup>

Menurut permendikbud nomor 137 tahun 2014 mengenai standar tingkat pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun menyatakan bahwa:

- a) Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan.
- b) Melakukan koordinasi gerakan mata-kaki-telinga-kepala dalam menirukan tarian atau senam

Motorik kasar juga merupakan keterampilan penting, seperti diungkapkan oleh Khadijah, pencapaian motorik kasar sangat diperlukan anak usia dini agar mampu berlari, menendang, melempar, melompat dengan baik dan benar. Motorik kasar merupakan yaitu kemampuan gerak tubuh melakukan otot-otot besar, berlari, naik turun tangga, dan sebagainya Sunardi & Sunaryo. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motorik kasar pada individu diantaranya, perkembangan sistem syaraf, kondisi fisik, usia, jenis kelamin, bakat dan potensi menurut rahyubi.

Adapun perkembangan motorik dibagi menjadi beberapa bagian, seperti motorik halus dan motorik kasar. Perkembangan motorik kasar dapat menjadi modal utama dalam karna seluruh waktu anak digunakan anak untuk bergerak dengan menggunakan sebagian besar otot tubuhnya. Adapun gerakannya seperti berlari, memanjat, melompat, melempar, menendang dan berbagai aktivitas lainnya dan menggunakan otot-otot besar. Anak-anak perlu melakukan kegiatan fisik untuk lebih mengenal dan memahami lingkungannya.

Menurut Del Rio, Ojeda, Pangrazi & Dauer, menyatakan bahwa anak juga membutuhkan kegiatan fisik dalam pengembangan koordinasi, stamina, kelincahan, kelincahan, kecepatan, ketangkasan dan konsentrasi. Oleh karena itu adanya latihan-latihan yang dapat merangsang dan memantangkan kemampuan fisik anak. Apabila anak sering kita latih menggunakan otot-otot besar maka ia akan terampil dalam menggunakan anggota tubuhnya secara aktif.

Semakin matangnya kemampuan motorik kasar anak sangat membantu dalam memperhalus kemampuan motorik sehingga dapat mengembangkan dan

---

<sup>56</sup>Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari, *Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015), h.76-149



memaksimalkan gerak pada anak. Adapun kemampuan motorik kasar anak pada anak akan sangat penting bagi pendidik dalam aktivitas anak sangat penting dalam mengembangkan keterampilan yang kuat, rasa permainan, dan kesadaran pada anak-anak, menurut Howardh & Bailey.<sup>57</sup>

Sedangkan bermain menurut Piaget, merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang demi kesenangan. Kegiatan bermain dapat mengasah kemampuan motorik kasar anak melalui sesuatu yang menyenangkan. Oleh karena itu pembelajaran mampu menciptakan dan mengembangkan suatu permainan yang dapat memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak terutama kemampuan motorik kasar anak. Salah satu permainan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran motorik kasar adalah permainan sirkuit. Permainan sirkuit adalah permainan dari beberapa pos yang dilakukan secara berkesinambungan dengan dimulai dari pos pertama hingga pos kelima. Anak dapat menyelesaikan pos pertama untuk bisa melanjutkan ke pos berikutnya, begitupun seterusnya hingga pos terakhir. Dengan demikian anak dapat bermain secara bertahap dan mengikuti aturan, dan pada setiap pos alat permainan disajikan dengan warna-warni yang menarik sehingga dapat merangsang minat anak dalam bermain.

Motorik yaitu sesuatu yang menyangkut gerakan tubuh dan menunjukkan kerja otot, namun juga disebut sebuah kegiatan anak menggunakan kerja otot kerja otot besar dan mengaktifkan kegiatan motorik kasar selain itu pembelajaran motorik biasanya merupakan proses belajar yang mengarah pada dimensi gerak, menurut Rahyubi, Gallahue.

Maksudnya ialah pembelajarannya mengarah pada gerakan motorik kasar pada anak. Dan pembelajaran motorik terdapat dua macam, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan motorik kasar anak lebih dulu berkembang karna anak akan lebih dulu menggapai meraih benda-benda yang berukuran besar dibandingkan dengan benda berukuran kecil.

Menurut Sujiono, motorik kasar merupakan aktivitas motorik yang mencakup keterampilan otot-otot besar, gerakan motorik kasar melibatkan gerakan otot kaki, tangan dan seluruh bagian tubuh anak yang mengandalkan kematangan dalam koordinasi. Sejalan yang diungkapkan oleh Santrock, bahwa motorik kasar yaitu kegiatan yang melibatkan otot-otot besar seperti menggerakkan lengan dan berjalan. Harold dan Rosemary, menyatakan bahwa unsur-unsur motorik kasar terdiri atau: kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan, fleksibilitas dan koordinasi. Sedangkan

---

<sup>57</sup>Ari Sofia dan Nia Fatmawati, *pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna*, (Jurnal Pendidikan Progresif, Vol. VI No. 1 April 2016), h. 17-.18



kekuatan merupakan kemampuan setiap kelompok untuk menimbulkan aktivitas fisik seperti: berlari, melompat, melempar, memanjat, bergantung dan mendorong. Sedangkan kecepatan biasanya merupakan kemampuan dalam melakukan kelentukan pada waktu tertentu. Ketahanan adalah kondisi dalam tubuh agar dapat mempertahankan beban yang diberikan. Keseimbangan merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dalam memperthankan tubuhnya dalam berbagai posisi dan dibentuk dibagi oleh dua bentuk, yaitu: keseimbangan statis dan keseimbangan dinamis. Keseimbangan statis merupakan keseimbangan yang ada pada keseimbangan tubuh seketika berpindah dari tempat satu ketempat yang lain. Keseimbangan dinamis adalah keseimbangan keterampilan untuk menjaga keseimbangan tubuh ketika berpindah dari tempat satu ketempat yang lain. Fleksibilitas yaitu kelentukan dari anggota tubuh tertentu untuk mempersatukan atau memisahkan salah satu tugas yang sangat kompleks meliputi kesempurnaan waktu, antara sistem otot dan sistem syaraf. Dalam permainan sirkuit warna unsur yang harus dilakukan adalah dalam melibatkan motorik biasanya kekuatan, kecepatan, ketahanan, keseimbangan fleksibilitas dan koordinasi.<sup>58</sup>

Hasninda menyatakan bahwa motorik kasar merupakan gerak tubuh yang menggunakan sebagian besar anggota tubuh agar dapat mempengaruhi kematangan anak. Sedangkan menurut Sugiono Dan Sujiono, menyatakan bahwa motorik kasar merupakan aktivitas gerak tubuh yang biasanya melibatkan otot besar seperti merayap, berguling, merangkak, duduk, berdiri dan kegiatan motorik kasar lainnya yang dapat mengembangkan kemampuan otot besarnya. Menurut Sumantri, motorik kasar memiliki beberapa tujuan yaitu, a) mampu meningkatkan keterampilan gerak, b) mampu memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani, c) mampu menanamkan sikap percaya diri, d) mampu bekerja sama, e) mampu berperilaku disiplin, jujur dan sportif.

Menurut Permendikbud 146 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini pasal 6 mengenai tingkat pencapaian perkembangan anak disusun berdasarkan kelompok menyatakan karakteristik motorik kasar anak usia 5-6 tahun yaitu : 1) melakukan kegiatan yang memungkinkan anak mampu melakukan gerakan koordinasi secara terkontrol, seimbang dan lincah, 2) melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan gerak mata, tangan, kaki, kepala secara terkoordinasi dalam menirukan berbagai gerak (contoh: senam dan tarian), 3) melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan, 4) Melakukan kegiatan yang

---

<sup>58</sup>Ari Sofia dan Nia Fatmawati, *pembelajaran motorik kasar melalui permainan sirkuit warna*, (Jurnal Pendidikan Progresif, Vol. VI No. 1 April 2016), h. 19-20.

menunjang anak mampu terampil dalam menggunakan gerakan tangan kanan dan tangan kiri dalam berbagai aktivitas.<sup>59</sup>

## 2. Prinsip-prinsip perkembangan motorik anak

Yulia berpendapat bahwa ada beberapa prinsip yang harus dilakukan oleh pada pembelajaran anak usia dini yaitu, berorientasi perkembangan anak, berorientasi pada kebutuhan anak, bermain sambil belajar, menyenangkan serta menggunakan berbagai media dan sumber belajar. Dan secara berurutan dijelaskan seperti dibawah ini :

### a) Berorientasi pada perkembangan anak

Dalam melakukan kegiatan, pendidik dapat memberikan kegiatan perkembangan tahapan anak, karena anak adalah individu unik, maka kita dapat memperhatikan perbedaan bagi tiap individunya.

### b) Berorientasi pada kebutuhan anak

Agar aspek belajarnya berkembang dengan optimal anak usia dini membutuhkan proses belajar. Oleh karena itu berbagai jenis kegiatan, pembelajaran dapat dilakukan berdasarkan pada perkembangan dan kebutuhan masing-masing anak.

### c) Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain

Bermain adalah pendekatan dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini. Kegiatan yang pendidik ajarkan yang disiapkan oleh pendidik dapat dilakukan dengan situasi yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, metode, materi, dan media yang menarik serta mudah diikuti oleh anak.

### d) Stimulasi terpadu

Pengembangan anak secara bersifat sistematis, progresif dan bersifat kesinambungan antara aspek kesehatan, gizi, dan pendidikan. Stimulasi harus diberikan kepada anak secara terpadu sehingga seluruh aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal dan berkelanjutan dengan memperhatikan kematangan konteks sosial, dan budaya setempat.

### e) Lingkungan kondusif

---

<sup>59</sup>Reni Novitasari, M. Nasirun dan Delrefi D, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media HulaHoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong*, (Jurnal Ilmiah Potensia, 2019, Vol. 4 (1), h. 8

Dengan adanya lingkungan yang kondusif maka anak akan mudah belajar sehingga kita sebagai pendidik dapat menciptakan kondisi yang menarik dan menyenangkan serta demokratis sehingga anak akan merasa aman,nyaman,dengan lingkungan bermain yang baik didalam maupun diluar ruangan.

f) Menggunakan pendekatan tematik

Tema sebagai wadah mengenalkan berbagai konsep dalam mengenal dirinya dan lingkungan sekitarnya. Tema dipilih dan dikembangkan dari hal yang paling dekat dengan anak ,sederhana,serta menarik.

g) Aktif, kreatif inovatif dan menyenangkan

Proses pembelajaran kreatif,inovatif,dan menyenangkan dapat dilakukan oleh setiap anak yang disiapkan oleh pendidik melalui kegiatan-kegiatan yang menaraik ,menyenangkan,membangkitkan rasa ingin tahu anak, memotivasi anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

h) Menggunakan berbagai media dan sumber belajar

Setiap kegiatan dalam menstimulasi perkembangan potensi anak,pendidik juga perlu memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar.

i) Mengembangkan kecekapan hidup

Proses pembelajaran harus diarahkan agar dikembangkan kecakapan hidup melalui penyiapan lingkungan belajar agar dapat membantu proses belajar mengajar berlangsung.Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini dapat memanfaatkan teknologi sebagai wadah kelancaran kegiatan,seperti televisi,radio dan komputer.<sup>60</sup> Adapun prinsip-prinsip dalam perkembangan motorik,sebagai berikut :

- a. Kematangan anak yang memiliki kematangan syaraf yang baik akan menghasilkan sebuah gerakan dengan baik.
- b. Urutan, Dalam hal perkembangan motorik,urutan gerakan haruslah menjadi hal yang sangat penting untuk disadari, misalnya menyadari gerakan yang belum terarah,sambil kepada gerakan yang sangat kompleks yang dikontrol anak.
- c. Motivasi, dalam melakukan sebuah perkembangan dalam diri anak, diperlukan motivasi yang kuat dari dalam diri, dan dari orang tua ataupun lingkungan anak,

---

<sup>60</sup>Aip Saripudin, *Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini*, (Jurnal Equalita, Volume (1), Issue (1), Agustus 2019), h.117-118

karena motivasi bisa membuat anak lebih percaya diri dan lebih yakin dengan gerakan yang dilakukan.

- d. Pengalaman, anak perlu diberikan latihan untuk mengembangkan gerakan tersebut, latihan yang diperlukan anak yaitu latihan yang membangkitkan rasa senang dalam melakukan gerakan.
- e. Praktik, segala gerakan anak yang dipraktikkan dan diperlihatkan agar guru dan orang tua dapat membimbing dalam penembangan motorik anak.<sup>61</sup>

Ada beberapa prinsip gerak dasar pada motorik kasar, berdasarkan proses pengembangan syaraf dan otot. Pada masa kanak-kanak harus menguasai dan menyempurnakan gerak dasar karena dapat menggunakan motorik kasar. Gerakan dasar motorik kasar terdapat 2 gerak yaitu gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan gerak manipulatif. Gerak lokomotor merupakan gerakan yang dilakukan dengan berpindah tempat, misal berjalan, berlari, melompat, dan sebagainya. Gerak non lokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat, misalnya mendorong, menarik, menekuk, dan sebagainya. Sedangkan gerakan manipulatif yaitu gerakan yang dilakukan dengan menggunakan benda, gerakan lokomotor dan gerak non lokomotor.

### **3. Tahapan perkembangan motorik kasar anak usia dini**

Menurut Musyrid aspek perkembangan anak usia dini terdiri dari aspek kognitif, bahasa, motorik seni, sosial emosional serta moral agama. Aspek perkembangan fisik motorik anak yang paling sering menonjol yaitu nafsu makannya yang paling meningkat. Sedangkan untuk motoriknya, ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya : a) Mampu berdiri diatas satu kaki, b) Berjalan maju diatas garis lurus, c) mahi naikin tangga, d) melompat dengan ketinggian 15-30 cm, e) melempar dan menangkap bola dengan baik, f) memegang pensil dengan sempurna, g) menulis beberapa huruf dan angka, h) kemampuan tangan makin terampil. Sedangkan menurut Hurlock, perkembangan motorik juga berarti perkembangan gerak pengendalian jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot-otot terkoordinasi. Menurut Endang Rini Sukartimti, menyatakan bahwa perkembangan motorik kasar adalah proses kematangan gerakan yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadikan seseorang mampu dalam menggerakkan tubuhnya.

Namun pengertian yang sama juga dikemukakan oleh B. Suhartini dan Sumarjo, bahwa perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi.

---

<sup>61</sup>Bambang Sujiono, *metode pengembangan fisik*, (Jakarta : Universitas terbuka : 2005), h.56-60.

Adapun tujuan perkembangan motorik anak usia dini merupakan penguasaan keterampilan yang tergambar dalam kemampuan menyelesaikan tugas motorik tersebut. Sumantri juga membagi tujuan program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menjadi dua, seperti :

- a. Program pengembangan keterampilan motorik kasar anak, yaitu agar anak mampu:
  1. Melingkari keterampilan gerak
  2. Memelihara dan meningkatkan kebugaran jasmani
  3. Menanamkan sikap percaya diri
  4. Bekerja sama dengan baik, dan
  5. Berprilaku disiplin, jujur dan sportif
- b. Program pengembangan keterampilan motorik halus, yaitu agar anak mampu:
  1. Memfungsikan otot-otot kecil seperti gerakan jari-jari tangan
  2. Mengkoordinasi kecepatan tangan dengan mata
  3. Mengendalikan emosi

Sedangkan program pengembangan keterampilan motorik anak usia dini menurut sumantri, yaitu:

- a. Fungsi model program pengembangan keterampilan motorik kasar:
  1. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat pemacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, rohani, dan kesehatan anak usia dini.
  2. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk membentuk, membangun dan memperkuat tubuh anak usia dini.
  3. Keterampilan motorik berperan sebagai alat melatih keterampilan dan ketangkasan gerak juga daya pikir anak usia dini.
  4. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan emosional
  5. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk meningkatkan perkembangan sosial
  6. Keterampilan motorik kasar berperan sebagai alat untuk menumbuhkan perasaan senang dan memahami manfaat kesehatan pribadi.<sup>62</sup>

Dengan demikian penguasaan keterampilan motorik dapat digambarkan pada kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas motorik tertentu. Kualitas motorik anak dapat terlihat dari beberapa jauh anak mampu menampilkan tugas motorik yang

---

<sup>62</sup>Ahmad Rudiyanto, *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*, (Metro : Darussalam press lampung, 2016), h.50-51



diberikan dengan tingkat keberhasilan tertentu. Jika tingkat keterampilan anak dalam melaksanakan tugas motorik tinggi, berarti motorik yang dilakukan efektif dan efisien.

Sedangkan Tahap-tahapan perkembangan motorik kasar, dalam buku balita dan masalah perkembangannya ada tiga tahap perkembangan keterampilan motorik kasar anak usia dini, yaitu:

1. Tahap kognitif, pada tahap ini anak berusaha memahami keterampilan motorik serta apa saja dibutuhkan dalam melakukan gerakan tertentu.
2. Tahap asosiatif, pada tahap ini banyak anak belajar dengan cara coba-coba dan melarat dengan penampilan atau dengan gerakan yang dikoreksi dalam melakukan kesalahan dimasa mendatang.
3. Tahap autonomous, untuk tahap ini gerakan yang ditampilkan anak adalah respon yang lebih efisien dengan sedikit sekali kesalahan.

Adapun berikut dijelaskan tahapan perkembangan motorik anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

- a) Imitation (peniruan), pada tahap ini terjadi ketika anak mengamati suatu gerakan, dimana anak mulai memberi respons serupa dengan apa yang telah anak amatinnya, contohnya anak menirukan gerakan tari, dan berjalan atau melompat.
- b) Manipulation (menggunakan konsep), pada tahap ini anak menekankan pada perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan, penampilan gerakan pilihan agar dapat menetapkan suatu penampilan melalui latihan.
- c) Precision (ketelitian), pada kegiatan ini anak dapat melakukan kegiatan secara teliti dan benar untuk mencapai tujuan yang maksimal.
- d) Articulation (perangkaian), keterampilan motorik anak dapat dikaitkan dengan bermacam-macam gerakan yang berkesinambungan dan pada tahap ini yang harus dilakukan yaitu agar gerakan yang dilakukan anak dapat terkoordinasi dengan baik sesuai dengan tingkat pencapaian anak.
- e) Naturalisation (kewajaran), gerakan yang dilakukan dengan wajar, sedangkan gerakan tersebut sedikit mengeluarkan energi fisik dan psikis anak.

Pengembangan gerakan motorik kasar pada anak mempunyai beberapa jenis seperti berjingkrak-jingkrak, melompat dan berlari kesana kemari.<sup>63</sup>

---

<sup>63</sup> Ibit, h.51-53



Harlock menyatakan beberapa kondisi yang mempengaruhi perkembangan motorik anak, yaitu sebagai berikut :

- 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik anak.
- 2) Awal kehidupan pascalahir tidak ada hambatan pada kondisi lingkungan yang tidak menguntungkan, semakin aktif janin semakin cepat perkembangan motorik anak.
- 3) Kondisi pralahir yang menyenangkan (gizi makanan ibu), lebih mendorong perkembangan motorik yang lebih cepat pada masa pascalahir.
- 4) Kelahiran yang sukar, apabila ada kerusakan pada otak anak akan memperlambat perkembangan motorik anak.
- 5) Adanya rangsangan, dorongan, dan kesempatan untuk menggerakkan semua bagian tubuh akan mempercepat perkembangan motorik anak.
- 6) Perlindungan yang berlebihan akan melumpuhkan persiapan berkembangnya kemampuan motorik.
- 7) Kelahiran sebelum waktu biasanya memperlambat perkembangan motorik.
- 8) Cacat fisik, seperti buta akan memperlambat perkembangan motorik.
- 9) Dalam perkembangan motorik, perbedaan jenis kelamin, warna kulit, dan sosial ekonomi lebih banyak disebabkan karena perbedaan motivasi dan metode pelatihan ketimbang karena perbedaan bawaan.<sup>64</sup>

Menurut Gasell dan Anis, dan Iilingswords dalam Slamet Suyanto,<sup>65</sup> menyatakan bahwa perkembangan motorik anak mengikuti pola umum seperti berikut ini :

- a. *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang kompleks sejalan dengan bertambahnya usia.
- b. *Uniform sequanc* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan pada setiap anak berbeda.
- c. *Maturity* (kematangan), adalah perkembangan yang dipengaruhi oleh sel syaraf., sel syaraf itu berbentuk saat anak lahir, tetapi prosesnya terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian.
- d. Umum ke khusus, merupakan gerak khusus yng bersifat umum kegerakan yang khusus.
- e. Dimulai gerakan refleks bawaan ke arah gerakan yang terkoordinasi.

---

<sup>64</sup>Elizabeth B, Hurlock, *psikologi perkembangan*, 1980 h.79

<sup>65</sup>Aip Saripudin, *Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, (Jurnal Equalita, Volume 1, Issue 1, Agustus 2019), h.118-120.

- f. Bersifat *chepalo-caudal diroction* artinya bagian yang mendekati kepala ekor terlebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot leher berkembang lebih dahulu dari pada bagian otot kaki.
- g. Bersifat *proximo-distal*, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh yaitu, tulang belakang berkembang lebih dulu dari bagian yang lebih jauh.
- h. Koordinasi *bilateral* menuju *closslital*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang terlebih dahulu sebelum melakukan koordinasi organ bersilangan.<sup>66</sup>

#### 4. Fungsi motorik kasar bagi anak usia dini

Menurut Hurlock Ada beberapa alasan tentang fungsi perkembangan bagi anak yaitu, melalui keterampilan, motorik anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang, seperti anak merasa senang dengan memiliki keterampilan memainkan boneka, melempar dan menangkap bola atau memainkan alat permainan. Dengan melalui keterampilan motorik, anak beranjak dari kondisi "*helplessnes*" (tidak berdaya), pada bulan pertama kehidupan, anak dapat bergerak dari satu tempat ketempat lain dan dapat berbuat sendiri untuk dirinya.

Dengan kondisi seperti ini akan menunjang perkembangan "*self confidence*" (rasa percaya diri).Dapertemen pendidikan dan kebudayaan atau Depdiknas, menjelaskan beberapa fungsi pengembangan motorik kasar seperti : a) melatih kelenturan otot jari dan tangan, b) memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik,rohani dan kesehatan, c) membentuk membangun dan memperkuat tubuh anak, d) melatih keterampilan dan ketangkasan gerak dan berfikir anak, e) meningkatkan perkembangan emosional anak, f) meningkatkan perkembangan sosial anak, g) menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memeahami manfaat kesehatan pribadi.

Menurut Depdiknas, ada beberapa fungsi pengembangan motorik kasar pada anak adalah:

- 1) Sedangkan fungsi dari pengembangan motorik pada anak TK, Depdiknas sebagai berikut: Melatih kelenturan dan koordinasi otot jari dan tangan.
- 2) Memacu pertumbuhan dan perkembangan fisik/motorik, rohani, dan kesehatan anak.
- 3) Membentuk, membangun, dan memperkuat tubuh anak.

---

<sup>66</sup>Ahmad Rudiyanto, *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*, (Metro : Darussalam press lampung, 2016), h.54

- 4) Melatih keterampilan/ketangkasan gerak dan berfikir anak
- 5) Meningkatkan perkembangan emosional anak
- 6) Meningkatkan perkembangan sosial anak.
- 7) Menumbuhkan perasaan menyenangkan dan memahami manfaat kesehatan pribadi.

Adapun menurut Maxim, menyatakan bahwa aktivitas fisik akan menciptakan rasa keinginan anak dan membuat anak-anak akan memperhatikan benda-benda, menangkapnya mencobanya, melemparnya, mengambil, dan meletakkan kembali benda-benda kedalam tempatnya. Adanya keterampilan motorik anak akan menumbuhkan kreativitas dan imajinasi anak yang merupakan bagian dari perkembangan mental anak menurut Sugiono.

## **5. Faktor yang mempengaruhi motorik anak**

Menurut Mahendra, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan motorik anak yaitu, (1) faktor proses belajar, (2) faktor pribadi, dan (3) faktor situasional (lingkungan). Beberapa faktor inilah yang akan menjadi penentu tercapai tidaknya keterampilan motorik kasar pada anak. Kemudian faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak juga dikemukakan oleh : Rahmanita, yang mempengaruhi perkembangan fisik anak biasanya faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, sosial, ekonomi dan gangguan emosional. Sedangkan menurut Bambang Sujiono, menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampan dan faktor lingkungan . Sedangkan secara kompleks dijelaskan oleh sugianto dan sujarwo, menyatakan ada sembilan macam faktor yang mempengaruhi faktor fisik, keturunan, pengaruh kesehatan gizi, pengaruh perbedaan suhu, pengaruh iklim dan suhu, pengaruh penyakit, pengaruh himpitan sosial, pengaruh urbanisasi, pengaruh jumlah keluarga dan status sosial ekonomi, dan kecenderungan sekuler.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi motorik anak yaitu proses belajar, dalam hal ini proses belajar harus diciptakan berdasarkan tahapan-tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini berdasarkan nilai manfaatnya. Sedangkan faktor pribadi adalah individu dengan perbedaan fisik, mental siswa maupun kemampuannya. Faktor situasional merupakan

faktor yang mampu memberikan perubahan makna dan kondisi pada saat pembelajaran.<sup>67</sup>



---

<sup>67</sup> Aip Saripudin, *Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini*, (jurnal equalita, volume (1), issue (1), agustus 2019), h.126-127

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2017). *pendidikan anak usia dini konsep dan teori*, (kencana, Ed.).
- Ahmad Rudiyanto. (2016). *perkembangan motorik kasar dan motorik halus anak usia dini*. Darussalam press lampung.
- Aip Saripudin. (2019). Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Equalita*, 1(1), 117–118.
- Aip Saripudin. (2019). Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Equalita*, 1(1), 118–120.
- Aip Saripudin. (2019). Analisis tumbuh kembang anak ditinjau dari aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. *Jurnal Equalita*, 1(1), 126–127.
- Bambang Sujiono. (2005). *metode pengembangan fisik*. universitas terbuka.
- Denok Dwi Anggraini. (2015). peningkatan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain sirkuit dengan bola (penelitian tindakan di kelompok A tk al muhajirin malang jawa timur. *Jurnal PG- - PAUD Trunojoyo*, 2, 24.
- Desmika Wantika, Endang Nur W, S. P. (2012). hubungan antara status gizi dengan perkembangan motorik kasar anak usia 1-5 tahun di posyandu buah hati ketelan Banjarsari surakarta. *Jurnal Kesehatan*, 5(1979-7621), 158.
- Dkk, D. Ayu Winda Astari. (2015). penerapan metode demonstrasi melalui kegiatan senam irama berbantuan media audio untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak. *E-Journal PG-PAUD*, 3(1), 2.
- Elizabeth B, H. (1980). *psikologi perkembangan*.
- Fitriah Hayati dan Fatimah. (2019). peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan bakiak di kelompok B TK raudhatul ilmi tijue kecamatan pidie kabupaten pidie,. *Jurnal Buah Hati*, 6, 53.
- Husnuziadatul Khairi. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2, 17.
- Iis Verawati Simatupang. (2018). peningkatan keterampilan motorik kasar anak usia 4-5 tahun melalui permainan tradisional tamba-tambian. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran anak Usia Dini*, 5, 123–124.
- Imam Musbihin. (2010). *buku pintar PAUD*. laksana.

- LN, S. Y. (2000). *psikologi perkembangan anak dan remaja*, . Rosda.
- Mansyur. (2005). , *pendidikan anak usia dini dalam islam*. pustaka pelajar.
- M. Fadillah. (2019). *buku ajar bermain dan permainan anak usiadini*. prenada media group.
- Muhammad Fadillah. (2012). *Desain pembelajaran PAUD*. Ar-Ruzz media.
- Nisa monicha. (2020). peningkatan kemampuan motorik kasar melalui permainan sirkuit. *Jurnal Cikal cendikia,PG PAUD Universitas PGRI, 01, 24*.
- Pupu Saeful Rahmat. (2009). penelitian kuantitatif. *EQUILIBRIUM, 5, 1*.
- Reni Novitasari, M. N. dan D. D. (2019). meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui bermain dengan media hulahoop pada anak kelompok b paud al-syafaqoh kabupaten rejang lebong. *Jurnal Ilmiah Potensia, 4(1), 7*.
- Risky Destria dan Susun Nayati Nasution. (2014). pengaruh permainan sirkuit warna warni terhadap kemampuan motorik kasar anak kelompok B taman kanak-kanak PGRI 2 mesuji makmur di ogan komering ilir sumatra selatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Risina, D. P. N. dan D. F. (2018). pengembangan permainan sirkuit mitigasi bencana gempa bumi untuk meningkatkan self awareness anak usia dini. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia, 1, 175–177*.
- Risina, D. P. N. D. F. (2019). Pengembangan permainan sirkuit mitigasi bencana gempa bumi untuk meningkatkan self awareness anak usia dini. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 184*.
- Rifki Jamaluddin, Hendrik Mentara, dan C. K. (2019). Circuit training meningkatkan kecepatan menggiring bola siswa sma negeri 1 tojo una-una. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education, 7(2581-0383), 80–81*.
- Samsudin. (2008). *pembelajaran motorik ditaman kanak-kanak*. pranada mediagroup.
- Sukandiyanto. (2005). *Pengantar Teori dan Metodologi Fisik*. lubuk agung.
- Sudirwan. (2013). *perkembangan peserta didik* (alfabeta).
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat eksploratif,enterpresif,interaktif dan konstruktif*. Alfabeta.
- Surasimi Arikunto. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praker*. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2009). *manajemen penelitian*. Rineka Cipta.



- Samsudin. (2008). *pembelajaran motorik ditaman kanak-kanak*. pranada mediagroup.
- Slamet Suyanto. (2008). *konsep dasar pendidikan Anak Usia Dini*. universitas Negeri Yogyakarta.
- Slamet Riyadi. (2017). peningkatan aktivitas dan hasil belajar sprint melalui permainan sirkuit. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 18, 2.
- Sri Wahyu Hidayah. (2016). *permainan circuit ketangkasan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar pada anak kelompok A di TK Ar-Rohman kecamatan kanigirikabupaten blitas*. Universitas nusantara PGRI kediri.
- Tadjuddin, N. (2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran*. Herya Media.
- Tajjudin, N. (2014). *Analisi melejitkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial anak usia dini*. Harakindo publishing.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2012). Teori dan konsep bermain. *122PAUD4201/MODUL 1 1.9*, 9, 9.
- Tajjudin, N. (2014). *Analisi melejitkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial anak usia dini*. Harakindo publishing.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa.
- William, Monsama. (n.d.). Assesment of gross motor development. *Journal Motoric Development*, 139.
- Yulias Wulani Fajar dan Endang Ratnasari. (2015). Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *134 Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 2, 76–149.
- Yuni Astuti dan Ali Mardius. (2018). *Efek metode latihan sirkuit dan metode rangkaian bermain terhadap keterampilan teknik dasar bermain bolavoli*. (Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat).